LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

DreamPLANET

NÚMERO 6
495 PTAS. 2,98 EUROS



BELLEZA MORTAL DEAD OR ALIVE 2

CHUCHU ROCKET!
LLEGA LA PLAGA A LA RED

ECCO THE DOLPHIN
LA AVENTURA MÁS ECOLÓGICA

GUÍAS COMPLETAS
MARVEL VS. CAPCOM
VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
BLUE STINGER

2 PÓSTERS DEAD OR ALIVE 2

00006
8 421174 023589
editorial aurum

POR PRIMERA VEZ UNA CONSOLA VA A UNIR A MILLONES DE EUROPEOS



DREAMCAST ES LA PRIMERA CONSOLA DE LA HISTORIA QUE PERMITE JUGAR ON-LINE

Al incorporar un módem de serie, todos los usuarios de España, Reino Unido, Francia y Alemania, podrán jugar entre ellos con sólo conectar su consola a la línea telefónica. En tiempo real. Como si estuvieran uno al lado del otro. A través de Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast, navegarás por Internet. Podrás enviar correo electrónico, chatear y conocer y hacer amigos por toda Europa. O rivales de juego, si así lo prefieres.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



SEGA
ncast
Dreamcast
UP TO 6 BILLION PLAYERS
SEGA & DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.

EDITORIAL





Dream Planet

Número 6 Junio 2000
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Redactor: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **Jose L. Crespo, Comunicación Visual**
Colaboradores: **Bob Jubb, Eduardo Rodríguez**
Traductores: **Carles Sierra**

PUBLICIDAD
Barcelona: **José Bonet**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99

editorial **aurum**

En la sección Buzón nos hemos hecho eco este mes de las preguntas de varios lectores acerca de una posible rebaja en España del precio de los juegos para Dreamcast. Aunque no está prevista oficialmente la aparición de ninguna línea económica de productos (al estilo de la gama Platinum para juegos de PlayStation), lo cierto es que compañías como Virgin, Ubi Soft e Infogrames han comenzado a reducir el precio de algunos de sus títulos más antiguos. Es más, se rumorea que ciertas distribuidoras estudian seriamente la posibilidad de vender algunos juegos nuevos a un precio sensiblemente inferior al habitual.

La propia filial europea de Sega tiene una gran oportunidad de apuntarse al carro de las rebajas con el lanzamiento de ChuChu Rocket! Cuando leas estas líneas ya habrá aparecido tan adictivo título y sabremos a ciencia cierta si Sega Europa ha seguido el ejemplo de japoneses y americanos que, en su momento, ya aplicaron tan agradable medida.

Otra cuestión diferente es la de las consolas Dreamcast que ha comenzado a regalar Sega.com a los usuarios estadounidenses que contratan por dos años su nuevo servicio de juegos en-línea. Desgraciadamente está descartado, al menos a corto o medio plazo, que los jugadores europeos tengamos la posibilidad de acceder a promociones tan suculentas como esa.

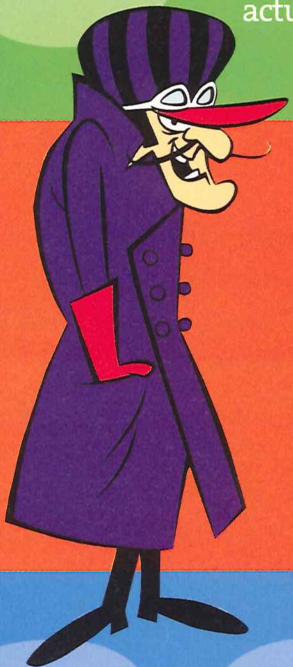
Ya sólo faltaba la celebración en Los Angeles de la importantísima exposición del ocio electrónico (E3) para sentir una justificada envidia de los jugones norteamericanos. Allí se han presentado durante los días 11, 12 y 13 de mayo numerosas e importantes novedades para Dreamcast y para los videojuegos en general. Eso sí, información no te va a faltar porque el mes que viene te hablaremos ampliamente del E3 y de todo lo que haya sucedido en el planeta Dreamcast.

Sergio Rivero
srivero@intercom.es

8

MAPAMUNDI

¿Te gustaría saber qué juegos para Dreamcast se presentaron en el Tokyo Game Show? Pues aplaca tu curiosidad con las dos páginas que dedicamos a la importante feria nipona. Pero Japón no es el único lugar que acapara la actualidad videojueguil y por eso aquí encontrarás muchas otras noticias.



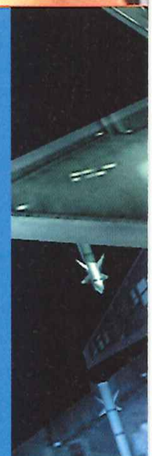
17

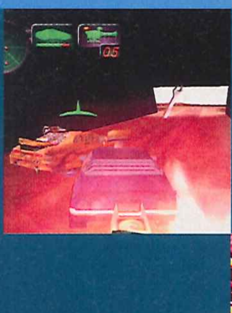


29

PHOTOFINISH

Como los miembros de la redacción somos muy animales, te ofrecemos el análisis de algunos juegos de fauna variada como Ecco the Dolphin, ChuChu Rocket! y ECW Hardcore Revolution. Si eres de los que se pasan el día en las nubes, no te pierdas las reviews de Deadly Skies y Aerowings.









45

85

PLANETARIO

Si aún no has decidido qué vas a hacer durante el verano, la primera parte del monográfico sobre viajes está pensada para ti. Nosotros ya hemos visitado la sede Web de Rayman para conseguir nuevos escenarios y te explicamos todos los pasos que debes seguir para hacer lo mismo.



TOMA DE CONTACTO

El futuro de Dreamcast se presenta muy apetitoso. Si no te lo crees, echa un vistazo al especial Dead or Alive 2 para babear con las exhuberantes chatinas que lo protagonizan. También incluimos los apetecibles (por otros motivos) Omikron: The Nomad Soul y Star Wars: Episode I Racer.



BRÚJULA

Posiblemente, la sección que te lleva más lejos. Sabemos que tu vida no sería la misma si no publicáramos cada mes guías como las de Vigilante 8: Second Offense, Marvel vs. Capcom y Blue Stinger.



Sumario

Sega, la gran triunfadora en el Tokyo Game Show

Si hubo una compañía que destacó sobre las demás en la edición de primavera del Tokyo Game Show, esa fue, sin duda, Sega. Todo lo relacionado con la Dreamcast acapararó la atención del público que abarrotaba los stands. Fueron muchas las novedades presentadas en la capital japonesa tanto por Sega como por terceras compañías, y aquí tienes una selección de lo más destacado.



SAMBA DE AMIGO

Sabíamos que iba a levantar gran expectación y así fue. Los japoneses se volvieron locos con esta creación del Sonic Team y había codazos para hacerse con las maracas y agitarlas al ritmo de la marchosa música. La sencillez del planteamiento del juego (sólo hay que mover las maracas en el momento adecuado siguiendo las indicaciones de la pantalla) es un aliciente más para un título que nos va a dar mucho de que hablar... y bailar.





ILLBLEED

El marco del TGS fue el escogido por Climax (los creadores de Blue Stinger) para mostrar su nueva creación en un vídeo promocional. La historia sucede en una casa encantada habitada por un simpático y variopinto grupo de monstruos.



JET SET RADIO

Una de las novedades más interesantes y originales que se pudieron ver en el TGS. En el juego encarnamos el papel de un intrépido skater, aunque sin el peligro de acabar en el suelo y rompernos un par de costillas. Además de hacer diversas acrobacias mientras escapas de la poli, tu misión también será hacer graffitis en las paredes para demostrar todo el potencial artístico que llevas dentro.

TYPING OF THE DEAD

Es una versión idéntica a The House of the Dead 2. La novedad no es una mejora en los gráficos ni la aparición de enemigos más nauseabundos, sino la posibilidad de utilizar el teclado para masacrar a los zombies. Como mínimo es original.



PHANTASY STAR ONLINE

Esta incursión del Sonic Team en el mundo de los juegos de rol también va a ser el primer RPG con el que se podrán jugar partidas en-línea. La intención de Sega es que puedan haber tantos participantes como se desee, que podrán visitar libremente cualquier lugar y relacionarse con cualquier ser del mundo del juego. Además, PSO no tendrá un final determinado y podrás alargar una partida indefinidamente.



VIRTUA TENNIS

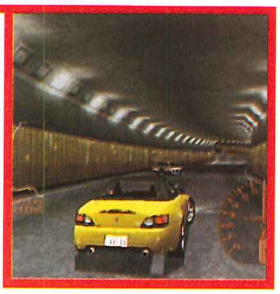
Esta espectacular recreativa se está acercando cada vez más a nuestras Dreamcast. Además de un aspecto gráfico maravilloso, la sencillez de los controles van a convertirlo en un juego de lo más codiciado. Los tenistas adquieren aquí un aspecto más real que en ningún otro título sobre este deporte y entre ellos encontrarás a Carlos Moyá. Pero lo mejor de todo es que Sega ya ha confirmado que aparecerá en España durante el mes de septiembre.





MARVEL VS. CAPCOM 2

Esta secuela de un beat'em-up de Capcom incorpora algunos personajes nuevos (como Jill Valentine de Resident Evil) y más sencillez en los controles. No se pudieron ver los combates en Red en la feria.



TOKYO EXTREME RACER 2 (SHUTOKU BATTLE 2)

La secuela de este juego que apareció hace algún tiempo en nuestro país con el nombre de Tokyo Highway Challenge fue una grata sorpresa de la feria. El aspecto gráfico de este título desarrollado por Genki está casi a la altura de Sega GT, pero con un estilo más arcade.

METROPOLIS STREET RACER

Después de algún que otro retraso en el lanzamiento de esta creación de Bizarre Creations, la versión presentada en el TGS contaba con unos gráficos mejorados con respecto a las anteriores demos.



GRANDIA II



El trío de juegos que van a animar el cotarro del género rolero se completa con esta creación de Game Arts, secuela de un magnífico título aparecido originariamente para Saturn. Esta segunda parte conserva todos los elementos que hicieron mítico al primer Grandia e incorpora unos gráficos repletos de colorido y detalles dignos de nuestra Dreamcast.

ETERNAL ARCADIA

Este RPG no sólo va a servir para aumentar el número de juegos de este género disponibles para Dreamcast. Si tenemos que fiarnos de las apariencias (gráficas), estamos ante todo un espectáculo visual que nos traslada a un mundo donde la civilización se ha asentado en una serie de islas flotantes.
Para desplazarse de un lugar a otro, los habitantes utilizan una especie de barcos piratas que surcan el cielo. Por supuesto, no faltarán las batallas campales ni las magias, que podrás conseguir gracias a los fragmentos de los cometas procedentes de las seis lunas del mundo de Eternal Arcadia.





La periferia de Tokyo

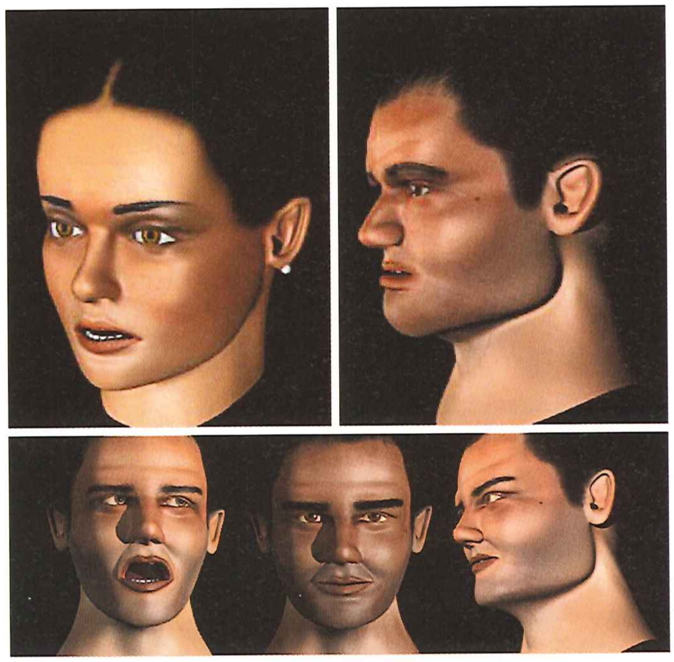
ADEMÁS DE PRESENTAR UN BUEN número de juegos, Sega aprovechó la edición primaveral del TGS para dar a conocer algunos periféricos. Entre ellos se encontraban un adaptador RDSI que proporciona un acceso más rápido a Internet y un aparato que, conectado al puerto serie de la Dreamcast, permite conectarte a la Red a través del móvil. También pudo verse un periférico que facilitará la conexión de varias Dreamcast en un área local, pese a que no se dieron demasiados detalles acerca de cómo funcionará.
Y aunque ya había sido presentada oficialmente, Sega quiso mostrar un poquito más de su flamante Dreameye. Esta cámara con capacidad para ofrecer videoconferencia aún no tiene fecha definitiva de lanzamiento al mercado, pero ya estamos deseando echarle el guante.
El periférico que sí tiene fecha definitiva es la Visual Memory preparada para reproducir archivos MP3. La nueva VM, con 64MB de memoria y capacidad para almacenar unas 15 canciones, saldrá en Japón este verano.



Nos vemos en el E3

LA PRÓXIMA CITA importante en el mundo de los videojuegos tiene lugar del 11 al 13 de mayo en Los Ángeles. Allí se celebra el Electronic Entertainment Expo (E3) y nosotros ya hemos apurado al máximo nuestro curso de inglés por correspondencia para viajar hasta los Estados Unidos y contarte las últimas novedades que se hayan producido.
De momento te podemos avanzar que el E3 será el escenario donde se han dado a conocer más detalles sobre Sonic Adventure 2, Sonic Shuffle, la versión inglesa de Shenmue, Quake III Arena o Tony Hawk's Pro Skater. Sin embargo, las sorpresas están aseguradas, así que prepárate para enterarte de todo en el próximo número de Dream Planet.

Un chorizo con estilo



Aunque se encuentre en pleno proceso de desarrollo, los datos que hemos recibido sobre el nuevo juego de Promethean Designs son de lo más (nunca mejor dicho) prometedores. Se titulará Picassio y se podrá adscribir al género de moda que los anglosajones ya han bautizado como snake'em-up (o juego de sigilo) al estilo Metal Gear Solid.

Tan artístico título tiene su lógica ya que se nos propondrá asumir el rol de Picassio, un ladrón a sueldo especializado en obras de arte. Como chorizos de guante blanco, deberemos completar 12 misiones consistentes en obtener con sutileza (nada de utilizar el método garrulo del butrón) los correspondientes objetos de coleccionista. Es decir, lo mismo que se veía obligado a hacer Bruce Willis en aquella película inclasificable llamada "El Gran Halcón".

Para cumplir dichos objetivos habrá que ser muy sigilosos y utilizar con criterio ciertos gadgets como trampas, pistolas de dardos adormecedores, cloroformo o cámaras. Así, por ejemplo, podremos colocar una trampa y una cámara escondida en una misma habitación, desplazarnos posteriormente a otro lugar y controlar desde allí la efectividad de la trampa con dicha cámara.

Uno de los principales alicientes será la serie de opciones multijugador previstas. Si nada falla, podremos disfrutar con los modos Head to Head (Cara a cara), Team-Based Play (Juego en equipo) y Capture the Art (Captura el arte, una variación de Captura la bandera para que nos entendamos).

No esperes ver ninguna de ellas por estos lares hasta dentro de un año. Aunque nosotros ya estamos practicando el arte del afaneo en redacción. Por cierto, ¿quién me ha robado el bocata de Nocilla?



Los Rescatadores en Disney World

OTRO JUEGO DE KARTS se añade a la lista de futuros lanzamientos para la Dreamcast. Tras Wacky Races, y paralelamente a Austin Powers: Mojo Rally, llegará a nuestro país Walt Disney World: Magical Racing Tour desarrollado por Crystal Dinamics. Los creadores del magnífico Legacy of Kain: Soul Reaver han cambiado totalmente de registro para ofrecernos un espectáculo mucho más alegre.

Los conductores son personajes de la factoría Disney, entre los que destacan las ardillas Chip y Chop. El escenario elegido para el desarrollo de las carreras no es otro que Disney World, en Orlando.

Las distintas atracciones del parque temático acogerán cada uno de los 13 niveles que constituirán el juego. O sea, promete más de lo mismo pero con el inconfundible toque mágico de Disney.

Las Crónicas de Cipriano

IMAGÍNATE QUE UN DÍA TE DESPIERTAS en un mundo extraño, habitado por clones de los miembros de la familia Bold representando las 24 horas del día sus supuestamente graciosos anuncios sobre detergentes. Pues esto es más o menos lo que le sucede al pobre de Cyprien (también conocido como Cipriano por sus amigos), el protagonista de Evil Twin-Cyprien's Chronicles, un juego de acción y aventuras que están desarrollando conjuntamente In Utero y Ubi Soft.

A pesar de su corta edad, el muchacho deberá explorar un mundo de fantasía al que ha sido transportado e interactuar con otros personajes para intentar pararles los pies a los malos. Cuando llegue el momento de enfrentarse con las terribles criaturas que pueblan este mundo de pesadilla, nuestro intrépido héroe se transformará en Super Cyprien, un poderoso guerrero con habilidades especiales.

La aparición del juego está prevista para el tercer cuatrimestre del 2000.

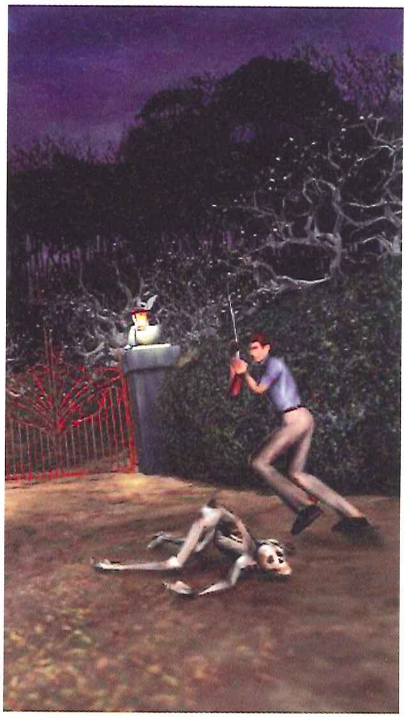
LANZAMIENTOS

JUNIO		Spirit of Speed 1937	Acclaim
TÍTULO	DISTRIBUIDOR	NHL 2K	Sega
V-Rally 2	Infogrames	Hidden & Dangerous	Proein
Marvel vs Capcom 2	Virgin	Arcatera	Ubi Soft
Super Magnetic Neo	Sega	Zombie Revenge	Sega
Deep Fighter	Ubi Soft	JULIO	
Wacky Racers	Infogrames	Dead or Alive 2	Acclaim
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Time Stalkers	Sega
Tony Hawk's Skateboarding	Sega	Street Fighter III Double Impact	Virgin
Silver	Infogrames	Metropolis Street Racer	Sega
Plasma Sword	Virgin	Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft

LOS + VENDIDOS

1	Tomb Raider IV
2	NBA 2K
3	Crazy Taxi
4	Rayman 2
5	Soul Reaver
6	The House of the Dead 2
7	Soul Calibur
8	Virtua Striker 2
9	Deadly Skies
10	Sonic Adventure

Fuente: Centro Mail



Poseídos por el horror

Los aficionados al Survival Horror y al cine gore se van poner más contentos que los militantes del PP en plena fiesta postelectoral. La compañía de desarrollo Heavy Iron Studio está adaptando para Dreamcast y PlayStation la trilogía cinematográfica Evil Dead, dirigida por Sam Raimi, en forma de aventura de horror en 3D con escenarios prerrenderizados en dos dimensiones. Abundarán las escenas de violencia y la ambientación será muy terrorífica, en la línea de la saga Resident Evil. Como ocurre en dichos juegos de Capcom, los puzzles adquirirán una gran importancia.

El protagonista será el mismo que el de las películas, es decir Ash, y contará con los rasgos y voz del actor que dio vida al personaje: Bruce Campbell. El juego se distribuirá a finales de año con el título de Evil Dead: Hail to the King.

Si quieres irte preparando para cuando se ponga a la venta el juego, puedes alquilar alguno de los tres filmes que se estrenaron en España con los títulos de *Posesión infernal*, *Terroríficamente muertos* y *El ejército de las tinieblas*. Al menos disfrutarás con las sangrientas peripecias de Ash en torno al maldito Necronomicón.

Caos por navidad

OTRO TÍTULO VA A AÑADIRSE a la lista de juegos procedentes de PC que ven la luz en la Dreamcast. Esta vez se trata de Urban Chaos, un título desarrollado por Mucky Foot que llegará a España de la mano de Proein. Básicamente, se trata de una mezcla entre juegos de aventuras tipo Tomb Raider o Soul Reaver y beat'em-up del estilo de Zombie Revenge. Con las andanzas de Lara comparte, además, una protagonista femenina encarnada por la policía D'Arci. Cuando nuestro personaje estaba a punto de pasar una tranquila noche de fin de año, una banda de delincuentes inicia una serie de crímenes basados en profecías de Nostradamus. Para impedir que siembren el caos al que hace referencia el título del juego, deberemos cumplir una serie de misiones que nos encargan nuestros jefes.





Coches de museo

MUCHO AIRBAG Y FRENOS ABS pero los automóviles de hoy en día han perdido la entrañable casposidad de clásicos como el Seiscientos o el Dos caballos. Los juegos de conducción para la Dreamcast sólo reproducen modelos actuales, a excepción de Monaco GP Racing Simulation 2 y su modo Retro. Para recuperar sensaciones perdidas, Acclaim distribuirá a partir de junio Spirit of Speed 1937, un título que nos permite ponernos al volante de coches que hoy sólo podríamos contemplar en un museo.

El nuevo simulador de la compañía norteamericana nos trasladará a los años 20 y 30, a los orígenes del Gran Premio de F1, y nos ofrecerá 15 circuitos de todo el mundo recreados hasta el más mínimo detalle, diversos modos de competición y más de 20 automóviles con el pedigrí del Alfa Romeo P3, del Bugatti 35B o del Mercedes Benz 125.

Un juego que seguramente hará soltar alguna lagrimilla a quienes sientan nostalgia de aquellos maravillosos años.

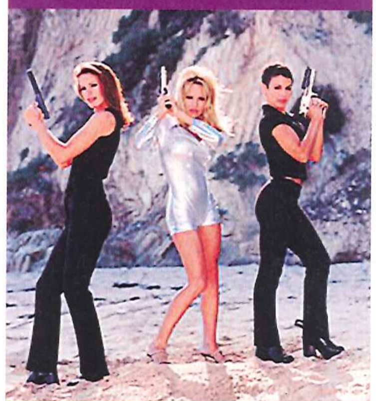
BREVES

La invasión Resident-e

ATENCIÓN, RUMOR crujiente. En Internet se habla, se dice, se comenta, ... que Resident Evil 3: Nemesis será versionado para Dreamcast. Parece ser que Capcom está ganando dinero a espuertas gracias a su saga zómbica y, mientras el filón no se agote, van adaptando títulos de plataforma a plataforma y tiro porque me toca.

Pechugona virtual

PAMELA LEE ANDERSON visitará próximamente nuestras consolas. Y es que Kalisto Entertainment está adaptando para Ubi Soft la serie de televisión estadounidense VIP, protagonizada por la rubia más oxigenada a ese lado del Atlántico. Si todo va bien, la versión para Dreamcast estará lista en noviembre.



Evolución rolera

UBI SOFT ha adquirido los derechos de distribución para Europa de la segunda parte de Evolution, titulada Evolution 2: Far off Promise. Repite el mismo elenco protagonista pero tanto las localizaciones como los enemigos han sido rediseñados por completo con la intención de hacerlos más atractivos. ¿La fecha exacta de su llegada a nuestro país? No lo sabe ni Rappel.

INTERNACIONAL JAPÓN



CON DOS MARACAS POR BANDA

Samba de Amigo, el popular juego de maracas del prestigioso Yuji Naka y Sonic Team, no podrá incluir en su versión Dreamcast las melodías cantadas por el famosísimo Ricky Martin, Viviendo la vida loca y La copa de la vida. El problema es que Sony Music Entertaiment tiene los derechos comprados de las obras del autor latinoamericano.

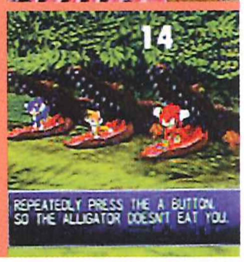
STREET FIGHTER ATACA DE NUEVO

La reconversion del arcade Street-Fighter 3rd. Strike para Dreamcast verá la luz el próximo 29 de Junio en tierras japonesas. La opción más llamativa de este título será la posibilidad de enfrentarse a otros adversarios a través de Internet y también obtener personajes ocultos mediante el servicio en-línea KDD´s Matching Service.

SOUFFLÈ DE SONIC

Sega ha revelado los primeros detalles de Sonic Shuffle, su juego secreto para Dreamcast (anteriormente conocido como Sonic Square). En este título reencontrarás a Sonic y a sus amigos Tails, Knuckles y Amy pero tendrás que vértelas con un nuevo enemigo llamado Void. Sonic Shuffle es un juego multijugador de tablero al estilo de Mario Party. Tu misión consistirá en recoger unos cristales especiales denominados Perciousstone a través de los 50 subjuegos existentes. Existirá una opción para un único jugador, varias modalidades en las que podrán tomar parte de dos a cuatro jugadores y un modo para competir vía Internet contra oponentes de todo el mundo.









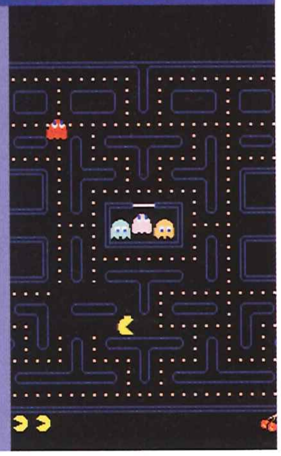
Magia en la Dreamcast

UNA BUENA NOTICIA PARA LOS AFICIONADOS al manga: Doraemon, desarrollado por Sega Toys, hará su aparición estelar en la Dreamcast aproximadamente en otoño. El juego es una aventura gráfica con perspectiva en primera persona. Como en la serie de televisión, el protagonista compartirá sus aventuras con su gran amigo Futoshi. Confiemos en que este carismático personaje nos sorprenda con su juego tanto o más que con su bolsillo mágico.

INTERNACIONAL USA

MUSEO DE LOS VIDEOJUEGOS

Namco America ha confirmado que transportará sus grandes clásicos de antiguas recreativas a versiones domésticas para la consola de Sega. En estos momentos, está trabajando para que la colección Namco Museum salga a finales de año. Esta edición incluirá los juegos Pac-Man, Ms. Pac-Man, Dig Dug, Pole Position, Galaga y Galaxian. Al parecer, estas reconversiones serán idénticas a las que funcionaban en las legendarias coin-up´s, así que la diversión está totalmente garantizada.



En la carretera

PETER MOORE, PRESIDENTE DE SEGA America, ha anunciado el lanzamiento durante este año de dos juegos que actualmente se están desarrollando en tierras norteamericanas. El primero es una conversión directa de 18 Wheeler American Pro Trucker, un juego de camiones para recreativas Naomi, previsto para este mismo otoño. El segundo es Illbleed, un Survival Horror programado por Climax Graphic´s, que aún no tiene fecha definitiva.



CONSOLAS DREAMCAST DE REGALO

Sega America ha creado la división Sega.com, desde la que coordinará todas las actuaciones de la filial americana relacionadas con la Red de redes. La primera operación del nuevo departamento es poner en marcha Sega.Net, un proveedor de servicios Internet que ofrecerá a partir de septiembre partidas multijugador en línea, tienda virtual, chat y noticias, entre otras cosas. Cuando Sega Net se inaugure el 7 de Septiembre ya estarán disponibles 10 juegos capaces de aprovechar sus servicios, como Quake III Arena, NBA 2K1 y Phantasy Star Online. Y como guinda Sega.com regalará que una consola Dreamcast a todos los usuarios que contraten este servicio por dos años.

LAS DOS APUESTAS DE ATLUS

Maken X y Video System´s F-1 World Gran Prix por fin han aparecido en el mercado yankee distribuidos por Atlus. Maken X es un shoot´em-up 3D en primera persona muy bien ambientado y con diseños de personajes al estilo manga. El segundo es un conocido de los usuarios europeos ya que apareció en el viejo continente hace ya unos meses de la mano de Sega.



Más problemas para la PlayStation 2

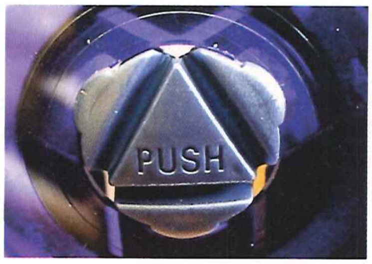
Puede que la PlayStation 2 esté cosechando ventas millonarias en Japón, pero los problemas tampoco le están faltando a la nueva consola de Sony. Al principio, surgió la polémica con la distribución de tarjetas de memoria defectuosas, después continuó el escándalo al descubrirse que la nueva PS permitía visualizar DVD procedentes del extranjero (lo que implicaba la violación de un acuerdo mundial entre los fabricantes) y, ahora, para colmo, Sony ha ido topar con las mismísimas instancias militares.

Efectivamente, parece que los componentes de la PlayStation 2 procesan imágenes con la misma precisión que la cámara utilizada para guiar la trayectoria de algunos misiles, por lo que algunos de sus chips podrían aprovecharse, si cayeran en malas manos, para fabricar dispositivos militares.

La solución del gobierno japonés ha sido limitar la exportación de las consolas para evitar que se conviertan en un peligro potencial en el resto del mundo. Puede que os parezca increíble, pero después de que se descubrieran componentes domésticos fabricados en Japón dentro de los radares y equipos de comunicación de un submarino norcoreano, toda precaución es poca.







El último coletazo de la Saturn

SI CREÍAS QUE la consola de 32 bits de Sega estaba muerta y bien enterrada, casi estabas en lo cierto. Resulta que Capcom ha desarrollado y distribuido en Japón un juego que puede considerarse como el ya-que-sí-definitivo final de la Saturn. Se trata de Final Fight Revenge, un beat'em-up en 3D que recupera a los personajes de un clásico de los 16 bits como Final Fight. Así, aparte de Cody, Haggar y Guy, también se han incluido siete antiguos enemigos como Andore, Rolento o Poison.

Ya hemos contratado un grupo de plañideras para despedir como se merece a la antecesora directa de nuestra querida Dreamcast.



El señor Gates no convence a Sega



EL ARCHIMILLONARIO BILL GATES está muy interesado en contar con empresas que tengan experiencia contrastada en el mundo de las consolas. En este sentido, Sega y Microsoft se reunieron para estudiar una posible compatibilidad entre la X-Box y la Dreamcast, pero finalmente la operación parece que no va a llevarse a cabo por su alto coste. Se rumorea también que, en su momento, Microsoft intentó vender su sistema operativo Windows CE a Sony para la PlayStation 2. No le fue mejor con dos de los pesos pesados de la industria de desarrollo: SquareSoft rechazó una oferta de unos 300.000 millones de pesetas para pasar a formar parte de Microsoft y después fue Namco la que dio calabazas a la propuesta de crear una empresa conjunta para desarrollar software exclusivo destinado a la X-Box. Al menos, parece que Nintendo sí está interesada en que su futura Dolphin sea compatible con la consola de 128 bits de Microsoft.

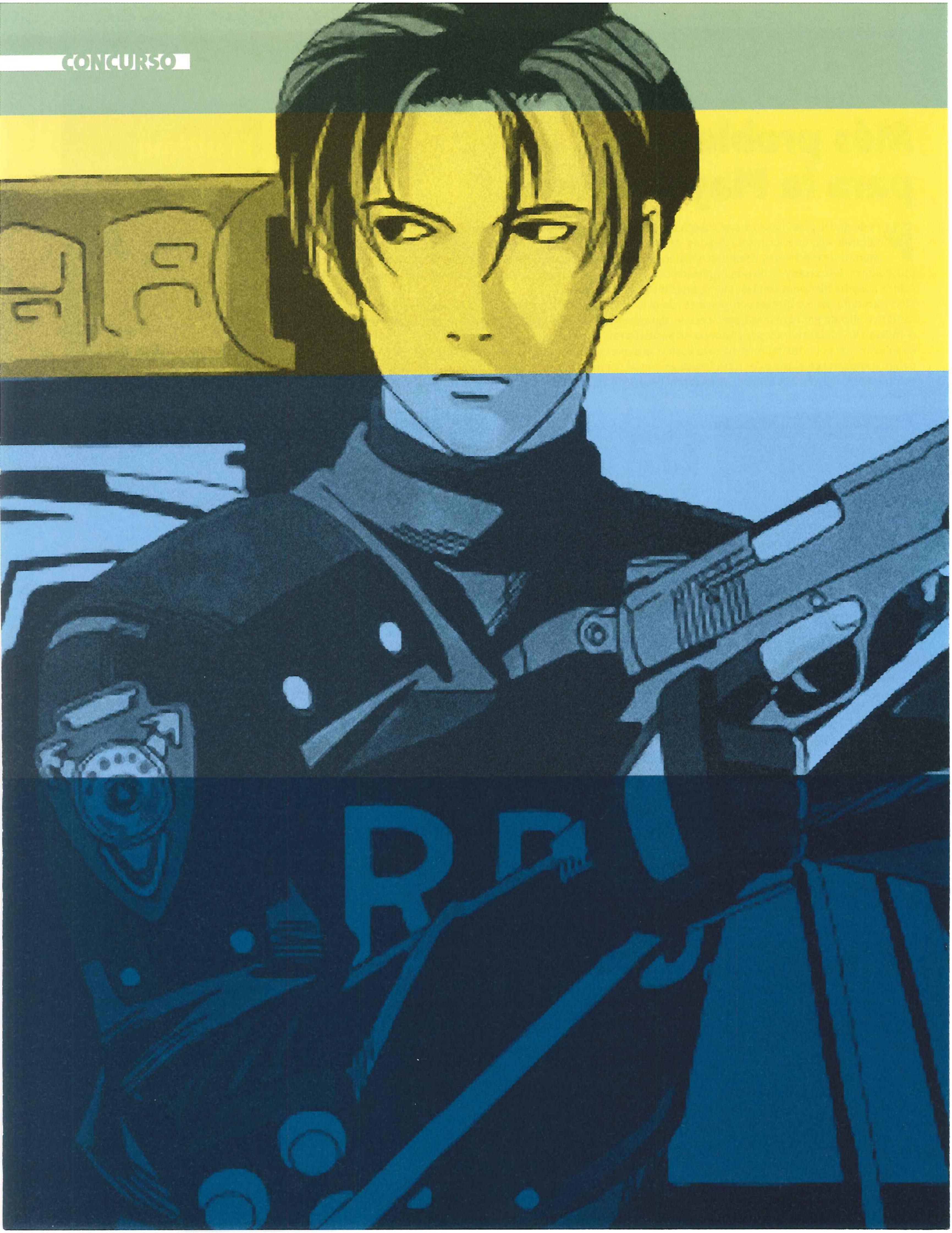
El virus Pokémon se extiende

NINTENDO HA ENCONTRADO SU PIKACHU de los huevos de oro gracias a la franquicia Pokémon. En todo el mundo se venden como churros tanto juegos de consola como el merchadising relacionado. Así por ejemplo, en Japón existen más de 1.500 productos licenciados mientras que en Estados Unidos se han vendido más de un millón de copias de Pokémon Stadium para N64 en apenas tres semanas.

España no es inmune al contagio y, tras el éxito en taquilla de "Pokémon: La película", la versión para la 64 bits de Nintendo comienza a causar estragos. Gracias al Transfer Pack incluido junto al cartucho, se pueden utilizar en Pokémon Stadium las mascotas entrenadas en la Game Boy. De esta manera, los combates pokemoneros se disfrutan en tres dimensiones y con la calidad gráfica de la N64.

Nintendo España piensa seguir exprimiendo el filón y ha preparado una lista de lanzamientos para este año que seguro provocará la euforia de los fans de Pikachu y compañía. Así, la Game Boy recibirá en junio al Pokémon Amarillo, en agosto al Pokémon Attack, en octubre al Pokémon Pinball y en diciembre al Pokémon Card Game. Por su parte, los usuarios de la N64 podrán jugar con Pokémon Snap a partir de septiembre y con Pokémon Attack desde noviembre.





¡Gana uno de los 10 lotes de Resident Evil 2 que sorteamos este mes!



Para entrar en el sorteo debes responder correctamente a la siguiente pregunta: ¿Cómo se llama la ciudad en la que tienen lugar los hechos de Resident Evil 2?

- **Ratton City**
- **Cotton City**
- **Raccoon City**
- **Zombie City**

Participa con Virgin y Dream Planet en este concurso y consigue uno de los 10 packs del terrorífico Resident Evil 2 formados por una copia del juego y una fastuosa gorra RE.

Señala una de las cuatro opciones, rellena este cupón y envíalo a la dirección que te indicamos a continuación.
¡Buena suerte!

Nombre ______ Apellidos ______ Dirección ______

Código Postal ______ Población ______ Teléfono ______

Correo Electrónico ______

Dream Planet. Resident Evil 2. C/ Joventut, 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Bases del concurso:

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de Dream Planet ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar hasta las oficinas de la Editorial antes de la fecha de celebración del sorteo.

El sorteo se celebrará el día 1 de Julio en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). El nombre de los ganadores se publicarán en el número 8 de Dream Planet. Los premios se entregarán antes del 31-08-2000

¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

a de de 2000

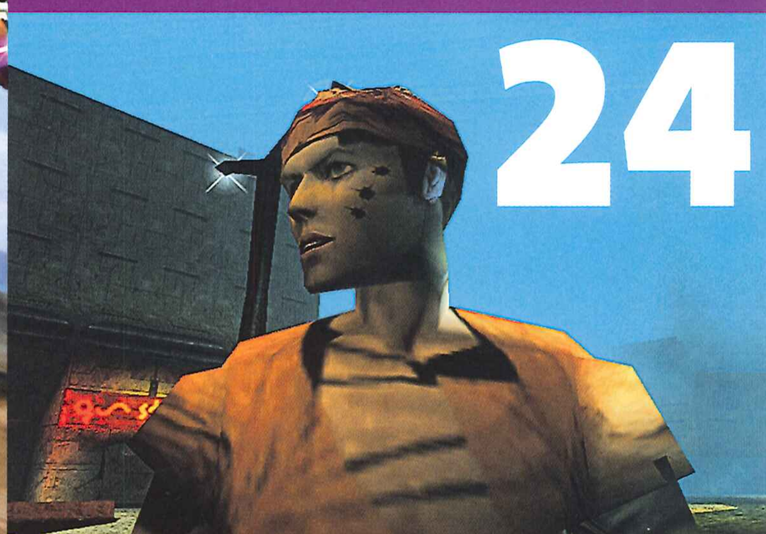
Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN

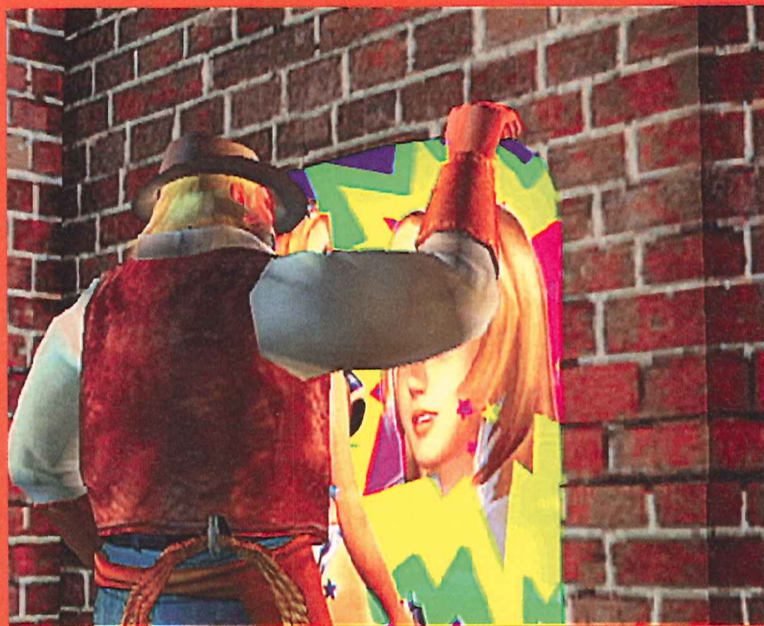






Dead or Alive 2

Para morirse de gusto



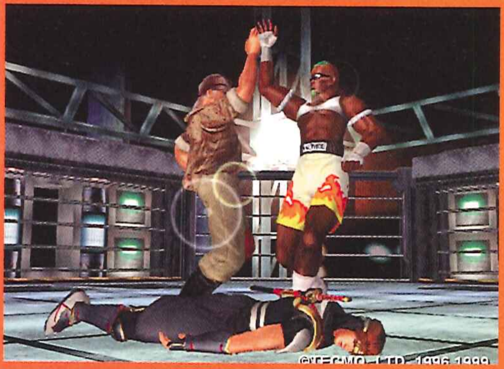
Desarrollador: **Tecmo**
Distribuidor: **Acclaim**
Género: **Beat'em-up 3D**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Julio**
www.tecmoinc.com

Historial Tecmo: **Kagero: Deception II (PSX), Dead or Alive (PSX, Saturn), Monster Rancher (PSX)**

Después de una espera que nos ha tenido más ansiosos que los compradores compulsivos en época de rebajas, por fin hemos podido jugar con lo que va a ser la versión PAL de Dead or Alive 2. El retraso en el lanzamiento del juego se ha debido a la intención de Acclaim de introducir más escenarios y personajes secretos pero la beta que ya tenemos en nuestro poder da suficiente cuenta de lo que va a ser este pedazo de beat'em-up. Seguro que ya no hace falta que te expliquemos que ciertos protuberantes detalles de las luchadoras han sido tratados especialmente para representarlos de la forma más realista posible, así que cuando apartes los ojos de las imágenes que acompañan este artículo podremos empezar a ver otras cosas interesantes de Dead or Alive 2.

Ya habrás comprobado por ti mismo que el aspecto gráfico del juego es impresionante. Aunque los personajes no alcanzan la resolución de los de Soul Calibur (ver recuadro página 21), están muy bien modelados y cuentan con







Un poco de historia

En 1996, Tecmo utilizó el hardware para Model 2 (sobre el que Sega había desarrollado Virtua Fighter 2) para crear la primera versión de Dead or Alive.
A este primer DOA para máquinas arcade le siguió poco después una conversión para Sega Saturn y, posteriormente, una edición para PSX.
La conversión de DOA para Saturn reproducía con notable fidelidad los elementos del juego original (incluida la gran *pechonalidad* de las luchadoras) y añadía algunos extras como, por ejemplo, numerosas ropas ocultas entre las que destacaban unos atrevidos modelitos para los personajes femeninos.





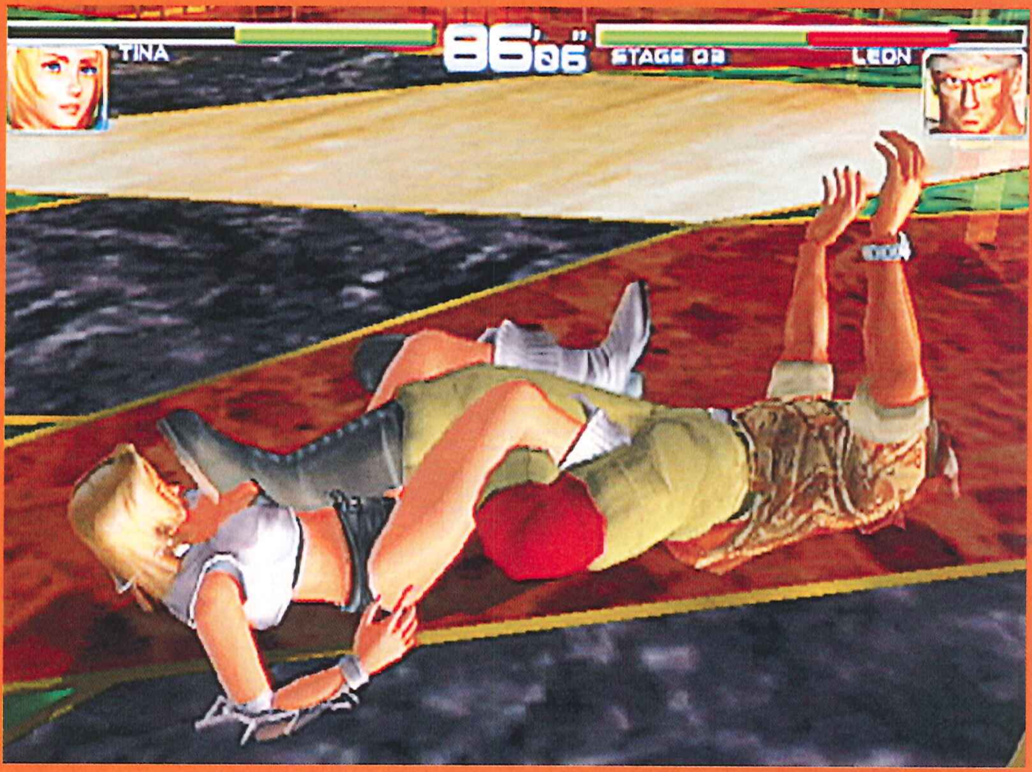




excelentes animaciones y un sinfín de detalles. Un buen ejemplo de ello son las expresiones faciales o los movimientos en las ropas de luchadoras como Kasumi o Leifang.
Los escenarios tampoco se quedan atrás en cuanto a espectacularidad. El situado en un paraje nevado, el del teatro de la ópera o la torre

Dead or Alive 2 permite que muchos de los combates puedan desarrollarse en distintos niveles de un mismo escenario

de una catedral son sólo algunos de los bellos lugares donde deberemos solucionar los problemas de los protagonistas a base de palos. Pero la importancia de estos entornos no se queda simplemente en la apariencia. Muchos de ellos cuentan con diferentes niveles donde pelear, un factor que añade un elemento más de estrategia a los combates. En el teatro de la ópera, por ejemplo, puedes hacer caer al rival de turno desde un balcón hasta el patio de butacas, para continuar arreándole allí. Aparte de los típicos









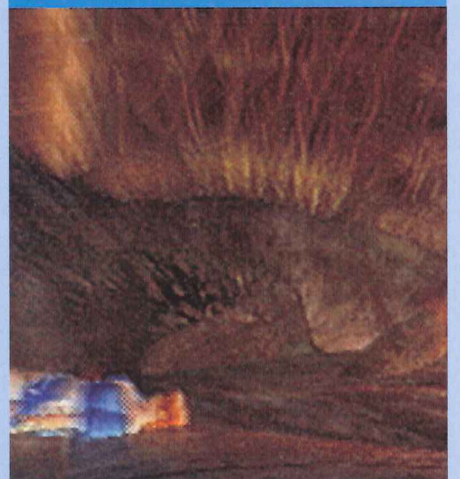
botones destinados al puñetazo, patada o proyección, el sistema de control de DOA 2 incluye un botón con una función que Tecmo ha denominado *free* (o sea libre, como los muchachos que sufren espasmos en el anuncio de Amena porque se han quedado sin cobertura). Básicamente, se trata de una habilidad que ya incluían los luchadores de la primera parte del juego, que consiste en detener el golpe de un adversario y aprovecharlo para realizar un contraataque. Esta vez, sin embargo, será algo más difícil sacar partido de esta habilidad porque es necesario controlar si el golpe es alto, medio o bajo y, además, pulsar el botón en el momento oportuno.

La mayor novedad en cuanto a los modos disponibles es el Tag Battle Mode (similar al de Tekken Tag Tournament), que te permite ir alternando entre los dos luchadores que escojas. Además, si reúnes a tres amiguetes, podéis sacarle partido a la opción de 4 jugadores. El cambio entre los dos personajes de cada equipo



Versiones de DOA 2

Cuesta creerlo, pero en Japón no va a aparecer la versión de DOA 2 para Dreamcast. Un acuerdo de Tecmo con Sony ha tenido como consecuencia que en tierras niponas el único Dead or Alive 2 existente sea el de la versión para PS2. Sin embargo, no creas que hay muchas diferencias entre esta edición y la versión NTSC para Dreamcast que ha aparecido en Norteamérica. Excepto por un desnudo de la intro (que ha sido suprimido en los Estados Unidos) y algunos efectos gráficos de la batalla con el jefe final, el resto del juego es prácticamente idéntico.



Dead or Alive 2 vs Soul Calibur

Pese a que en la Dreamcast abundan los beat´em–up de calidad, hasta hace poco nadie discutía que Soul Calibur era el rey de todos ellos. Sin embargo, la aparición de Dead or Alive 2, además de alegrar la vista a más de un jugador, podría cambiar este panorama.

GRÁFICOS
En calidad gráfica, Soul Calibur y DOA 2 están a la par. Sin embargo, Soul Calibur gana a su competidor en el aspecto fotorrealista de los escenarios así como en la definición de los personajes y de su indumentaria.

CONTROL DE JUEGO
El sistema de lucha de Dead or Alive 2 convencerá a los puristas que quieren ganar a base de elaborados combos y ver sus counters reflejados en la pantalla, pero los jugadores a los que les gusta ganar aporreando botones lo tienen más fácil con Soul Calibur.

ESCENARIOS
A pesar de su nivel de detalle, los fondos de Soul Calibur no están tan bien integrados como los escenarios de Dead or Alive 2 que, además, están compuestos por distintos rings.





PERSONAJES
Soul Calibur gana en número de personajes: 19 frente a los 12 de DOA 2. Sin embargo, si nos centramos en los enemigos finales, el Bankotsubo de Dead or Alive 2 es mucho más carismático que el impersonal Inferno de Soul Calibur. Bankotsubo es que un Tengu, un personaje de la mitología japonesa de aspecto similar al de un goblin.

MODOS DE JUEGO
En este apartado, Dead or Alive 2 se lleva el gato al agua: frente a los dos jugadores que, como máximo, pueden tomar parte en una lucha de Soul Calibur, el nuevo juego de Tecmo permite la participación de hasta cuatro jugadores a través del modo Tag Battle y la posibilidad de que un único jugador pueda formar y controlar un equipo de hasta cinco luchadores gracias al modo Team Battle.

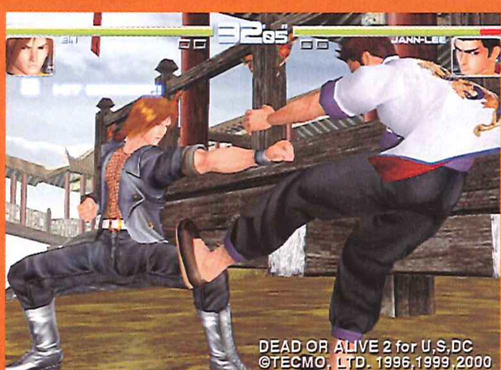
es bastante más fácil que en el juego desarrollado por Namco y los Tag Combos que pueden realizar conjuntamente tampoco presentan mucha dificultad si consigues que el rival se aleje un poco. En este apartado de las opciones también destaca un modo Survival con algún aliciente interesante como, por ejemplo, la aparición de ítems que te dan puntos extra y la opción Team Battle, donde puedes formar equipos de hasta cinco luchadores.

La parcela de los beat'em-up en nuestra Dreamcast está bastante concurrida y no faltan títulos de calidad (Power Stone, Virtua Fighter

En algunos aspectos, Dead or Alive 2 supera a Soul Calibur, el hasta ahora intocable (y también intratable) rey de los beat´em-up

3TB, Marvel vs Capcom, Street Fighter Alpha 3...) pero Dead or Alive 2 es uno de los pocos que puede presumir de estar al nivel del fabuloso, fantástico, sublime, extraordinario y maravilloso... (no queremos reproducir toda la lista de sinónimos que hemos encontrado en el diccionario) Soul Calibur. ¿Lo conseguirá superar? A juzgar por lo visto hasta ahora, podemos afirmar que en algunos aspectos DOA 2 se impone a su más directo rival, pero no habrá una respuesta definitiva hasta que el próximo 31 de julio, si no hay retrasos de última hora, vea la luz en Europa.

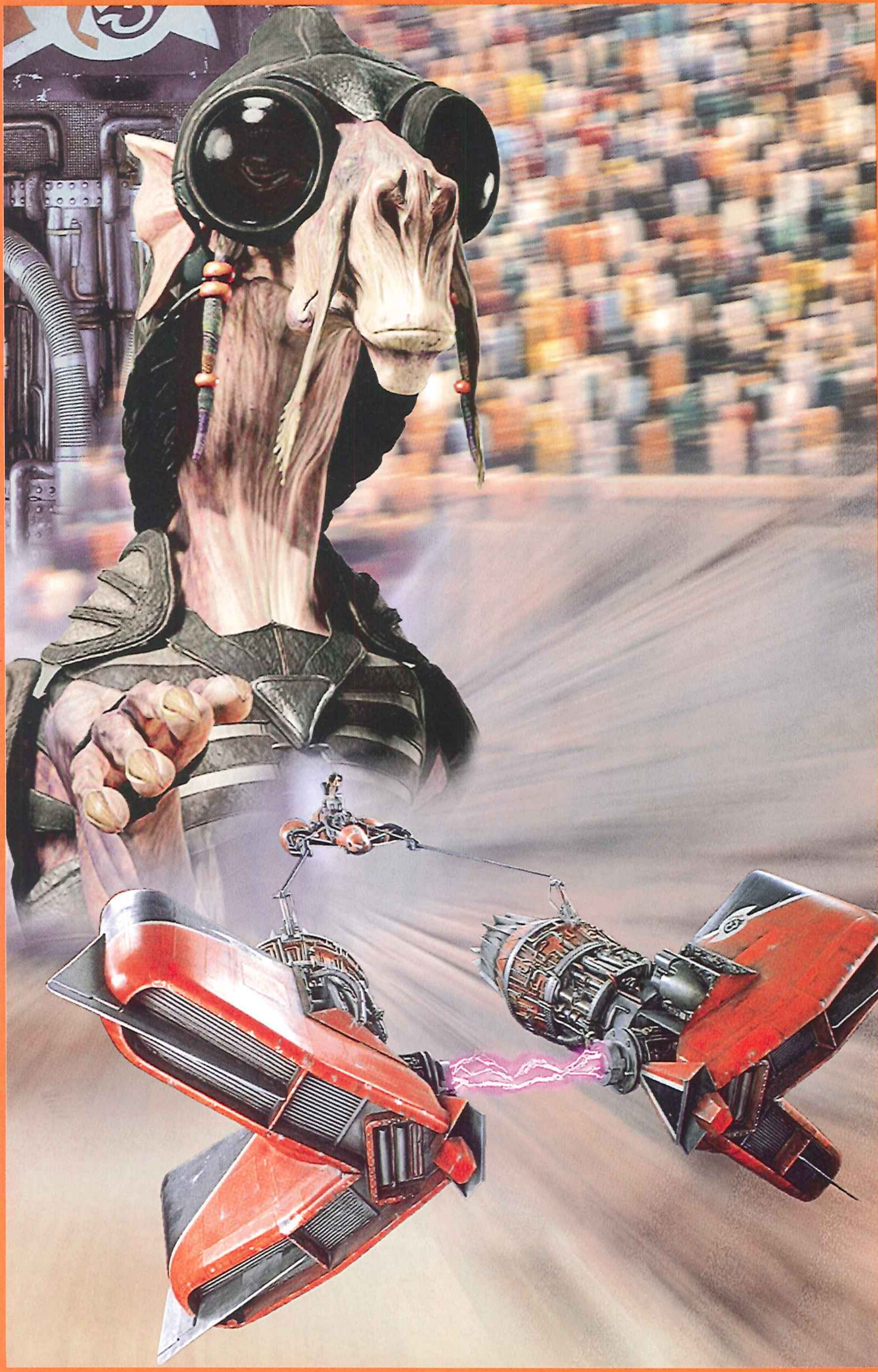






Star Wars: Episode I Racer

La amenaza de Lucas



Desarrollador: **LucasArts**
Distribuidor: **N/D**
Género: **Conducción**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **N/D**
www.lucasarts.com

Historial LucasArts: **Star Wars: Episode I Racer (PC, N64, GBC), Star Wars: Episode I The Phantom Menace (PC, PSX), Grim Fandango (PC), Indiana Jones and the Fate of Atlantis (PC), The Secret of Monkey Island (PC)**

Star Wars: Episodio I La Amenaza Fantasma ya forma parte de la historia del cine por tres razones: se trata de uno de los filmes más taquilleros de todos los tiempos, supuso el retorno a la dirección de George Lucas tras 22 años de ausencia y contó con Jar Jar Binks, el personaje secundario más odiado de la Tierra y de toda la galaxia.

Está claro que el señor Lucas tiene muy buen ojo para las finanzas puesto que no ha dudado en exprimir su nueva creación fílmica trasladándola

La competición estará formada por varios torneos que englobarán más de 20 circuitos distribuidos por ocho planetas

por partida doble al mundo de los videojuegos con La Amenaza Fantasma y Episode I Racer.

Ahora, tras las versiones para PC, Nintendo 64 y Game Boy Color, el juego Star Wars: Episode I Racer se prepara para desembarcar en nuestras Dreamcast. A diferencia de La Amenaza Fantasma, Episode I Racer no es un juego basado en toda la película sino solamente... ¡en una parte de la misma!

Si has visto el film, recordarás la accidentada carrera que ganó el mocoso Anakin Skywalker a los mandos de un Podracer en Tatooine. El título desarrollado por LucasArts se centrará únicamente en lo ocurrido durante ese trozo de metraje para adquirir la forma de juego de conducción futurista al estilo de los clásicos Wipeout y F-Zero. Así, participaremos en carreras a vida o muerte a velocidades cercanas a los 1.000 kilómetros por hora, algo así como volar en el Opel Corsa trucado de nuestro director Capoerista, más conocido en los garitos de



carretera como *Er Fitipardi de la ene-dó*. La competición se desarrollará en forma de torneos que englobarán una veintena larga de circuitos distribuidos en ocho planetas. A medida que accedamos a nuevos trazados, aumentará potencialmente la dificultad y se incorporarán nuevos pilotos con sus respectivos vehículos. Merece la pena esforzarse y ganar las carreras ya que de esta forma se obtienen Tugruts (dinero, pelas, pasta, guita o como quieras llamarlo) para invertir en mejores componentes y en robots reparadores de daños.

Muy bonito, pero todo esto ya se incluía en la versión aparecida para Nintendo 64. Sin embargo, también se ha hecho sitio a unas pocas mejoras: gráficos de alta resolución, secuencias prerrenderizadas de la película y una opción para comparar tus mejores tiempos con los de otros jugones gracias a la conexión Internet que incluye la consola de Sega.

En fin, otra nueva conversión para nuestra querida y hambrienta Dreamcast que llegará sin novedades significativas capaces de distinguir esta versión de Episode I Racer del resto de ediciones del juego.

De todas formas, se trata del primer producto de LucasArts desarrollado para la plataforma de Sega y, si tenemos en cuenta que a este título le acompaña la fuerza, sería imperdonable que pasara desapercibido entre los numerosos jugones de nuestro país.









Omikron: The Nomad Soul

Un alma da para mucho

Desarrollador: **Quantic Dream**
Distribuidor: **Proein**
Género: **Aventura**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Mayo/Junio**
www.quanticdream.com

Historial Proein (DC): **Power Stone, Tomb Raider: The Last Revelation, Legacy of Kain: Soul Reaver, Worms Armageddon**



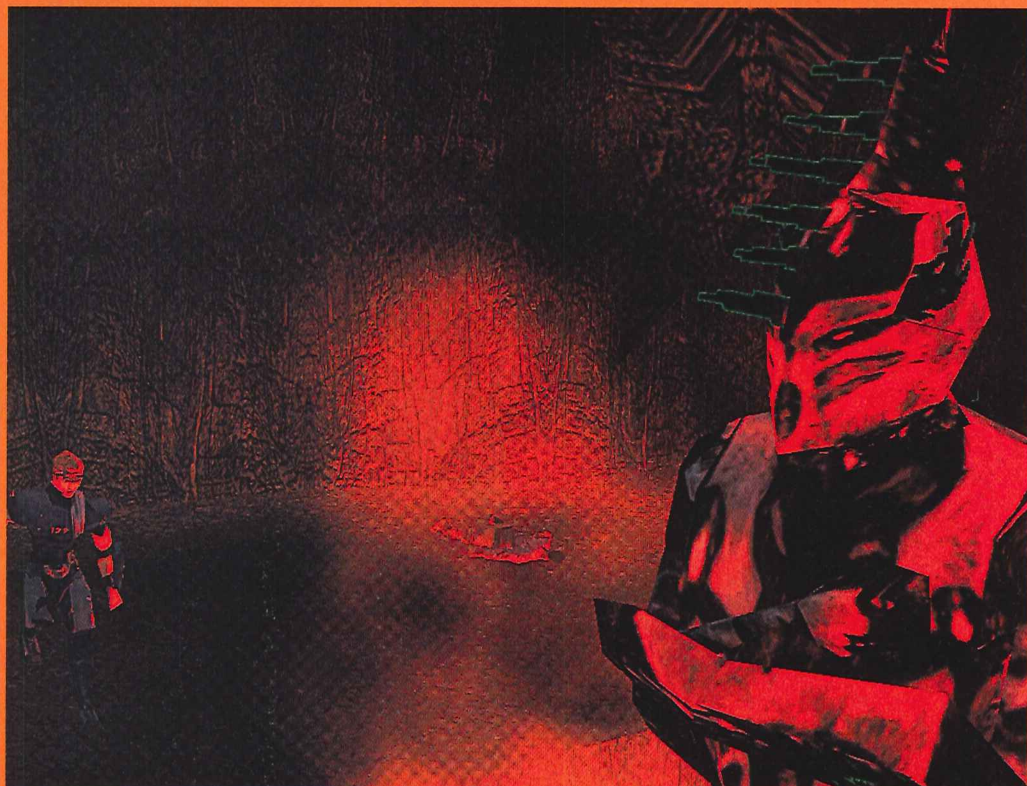
Siguiendo los pasos de Tomb Raider: The Last Revelation y Legacy of Kain: Soul Reaver, Proein nos trae otra conversión de un juego de PC. Sin embargo, mientras que las aventuras del señor Raziel y la señora Croft tienen numerosos puntos de coincidencia (aventura 3D, perspectiva en tercera persona, puzzles, etc) The Nomad Soul se distancia de los géneros habituales de la Dreamcast, para acercarse a planteamientos que antes sólo había tratado Shenmue. Como sucede en la creación de Yu Suzuki, el juego es una mezcla de aventura, exploración, acción y algún elemento de los juegos de rol. Por esa razón, su clasificación es

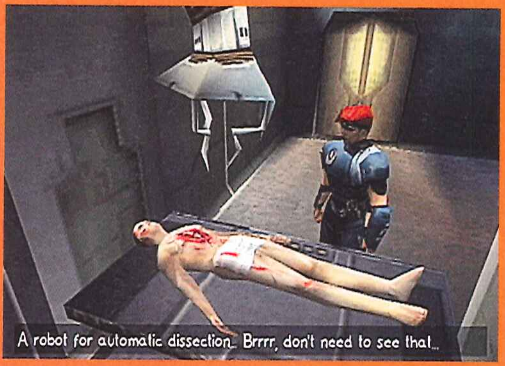
The Nomad Soul te traslada a Omikron, una ciudad tecnológicamente avanzada que el diabólico Astaroth quiere dominar

bastante complicada y situarlo en el mismo saco de juegos de aventuras o acción como Shadow Man o Soul Fighter no haría justicia a todo lo que parece aportar el título de Quantic Dream.

Una de las características más interesantes de The Nomad Soul es que no representarás el papel de un personaje en concreto. Tu personaje es tu propia alma, con la que deberás ocupar diferentes cuerpos a lo largo del juego.

Tal vez todo esto te suene a episodio de Expediente X, pero espera a escuchar el argumento. La historia comienza cuando eres transportado a una dimensión paralela para habitar el cuerpo del detective Kay'l. Acabarás recalando en la ciudad de Omikron, una metrópolis virtual con su propia cultura, historia e incluso políticos. Una vez allí, no sólo deberás salvar tu pellejo, sino también el futuro de la ciudad ante la amenaza de un diabólico ser llamado Astaroth (nada que ver con la mole del











hacha de Soul Calibur). Para conseguirlo deberás explorar numerosos escenarios con diversos personajes, y la verdad es que es una gozada admirar las vistas y los sonidos de este universo paralelo, ya que la ambientación será uno de los puntos fuertes del juego.

Todo lo que esperas encontrar en una ciudad moderna lo hallarás en Omikron, incluyendo la comisaría de policía o el depósito de cadáveres.

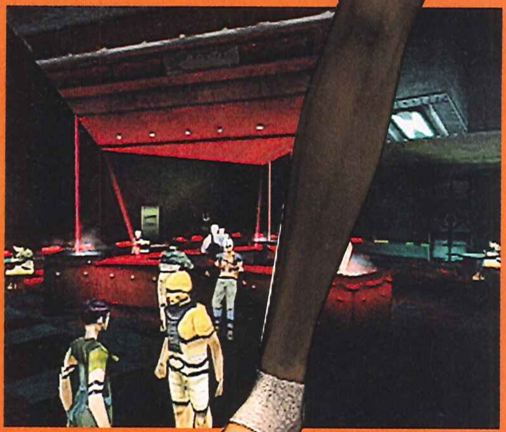
Si el personaje que controlas muere en algún momento, tu alma pasará a ocupar otro cuerpo y deberás interactuar con todo un entorno social diferente

También puedes comprar un disco del grupo musical de moda que, además, cuenta con un cantante que seguro te resulta familiar. No es Jesulín, ni siquiera Camilo Sesto, se trata del mismísimo David Bowie. El camaleón ha adoptado otra forma y se ha pasado al mundo virtual, colaborando en el apartado musical de The Nomad Soul con ocho temas y prestando sus rasgos a un personaje llamado Boz. Otros miembros de la banda, en la vida real, del Duque (como el coescritor de sus canciones Reeves Gabrels o Gail Ann Dorsey) aparecen en el juego y juntos dan vida al grupo The Dreamers. Incluso Iman, la mujer de Bowie, presta sus rasgos a uno de los personajes.

El típico concepto de videojuego en el que cuentas con una serie de vidas ha sido eliminado. En su lugar, si cometes un error y la persona que controlas muere, tu alma será transferida y pasarás a ocupar otro cuerpo. Aunque empiezas siendo un detective, puedes continuar metiéndote en el cuerpo de una bailarina de un espectáculo picante (el sueño de nuestro redactor Rubencebú por fin se ha hecho realidad) o, incluso, en el de un guardaespaldas. Y con cada nuevo personaje de los 40 en los que te puedes reencarnar encontrarás nuevas personas con las que interactuar (hay más de 140) y diferentes problemas que resolver. Esta infinita variedad dentro del juego es lo que Quantic denomina "reencarnación virtual". Pero la variedad no se limita únicamente a este aspecto. Además, en algunos momentos deberás librar combates en tiempo real que estarán a la altura de algunos beat'em-up o pasar a un modo al estilo de los shoot'em-up en primera persona. Si algo destaca en The Nomad Soul es su originalidad. Al fin y al cabo, no todos los días puedes visitar un universo paralelo y cambiar de cuerpo como quien muda de vestuario ¿verdad?







Street Fighter III Double Impact

Luchadores Callejeros versión 3.2







Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Género: **Beat'em-up 2D**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Julio**
www.capcom.com

Historial Capcom: **Resident Evil 2, Power Stone, Street Fighter Alpha 3, Marvel vs Capcom, Jojo's Bizarre Adventure**





El acertado creador del dicho "segundas partes nunca fueron buenas" se debe estar revolviendo en su tumba con la explotación del filón Street Fighter que está perpetrando Capcom. Después de obsequiarnos con sagas que se sitúan antes de SF II (la serie Alpha), con versiones que incorporan luchadores poligonales (los EX) y hasta con personajes cabezones (Pocket Fighter), a la compañía japonesa sólo le faltaba incluir en algún juego un combo que imitara los movimientos de Chiquito de la Calzada o crear una tercera parte con nuevos personajes que aportaran algo de aire fresco a la serie.

Por suerte, Capcom optó por esta última opción y ofreció a los fans de los beat'em-up el esperado Street Fighter III que, en esta versión para Dreamcast, vendrá acompañado por Second Impact, su propia secuela. El estreno de ambos episodios tuvo lugar hace algún tiempo en recreativas dotadas con placas CPS3 y, desde el principio, se granjearon algunas críticas de los seguidores más puristas. Y es que uno de los principales problemas es la falta de carisma de los nuevos personajes. Cargarse de un plumazo a los entrañables Dhalsim, Guile o Blanka y poner en su lugar a un cachas llamado Alex y a Oro, Hugo o Elena no ha sido valorado precisamente como un cambio para mejor. Con el objetivo de reequilibrar un poco esta revolución, Ryu y Ken repiten en esta tercera parte y, además, Akuma aparece en Second Impact como personaje secreto.

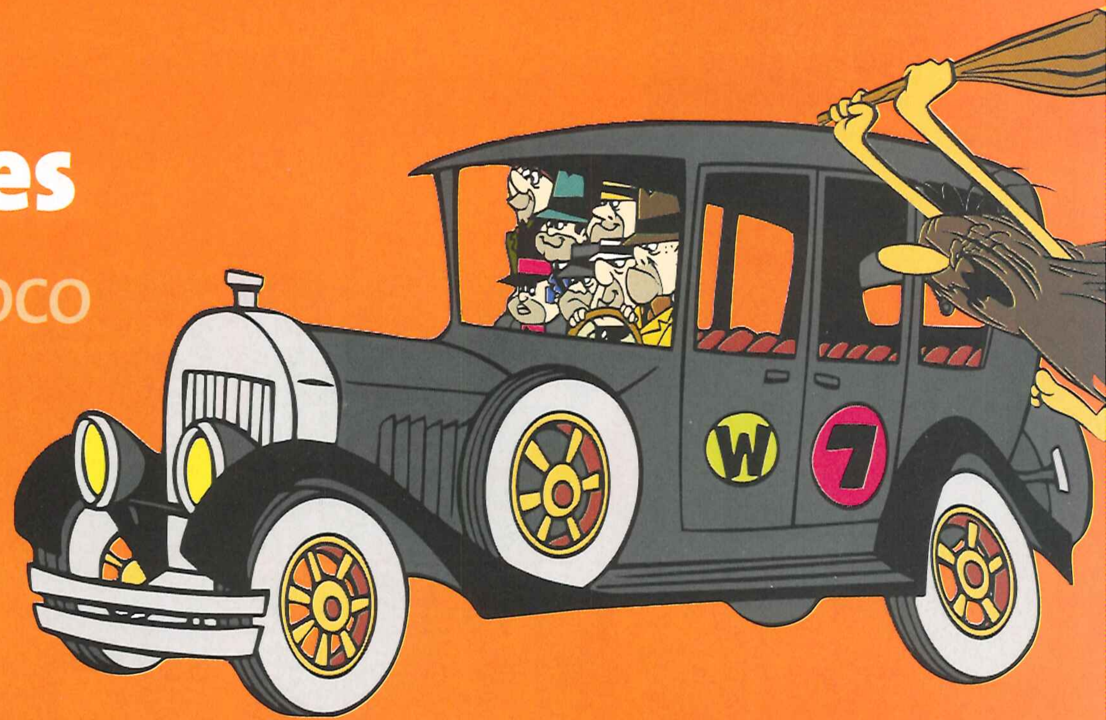
En cuanto al apartado técnico, la mayor frecuencia de cuadros por segundo no acaba de notarse en todos los personajes y hemos apreciado en la versión beta del juego que el desarrollo de los combates resulta más lento que en entregas anteriores. Eso sí, los escenarios parecen estar algo más cuidados e, incluso, es posible disfrutar con algunos cambios climáticos.

Otra de las novedades es el intento de limitar el número de especiales que se pueden realizar en cada pelea. De hecho, el sistema de combate quizá sea un pelín más complicado que antes y los movimientos especiales (denominados Super Art) deben ser usados sabiamente durante la lucha, porque la barra de energía que marca su utilización se llena más lentamente.

Muchos de los fieles seguidores de la saga Street Fighter seguro que recibirán con los brazos abiertos estos dos episodios de la tercera parte (nuestro Jefe de Redacción Snatcher ya ha empezado a ponerse pesadito imaginando relaciones entre los nuevos personajes cual culebrón venezolano cualquiera), pero está por ver si realmente suponen un gran salto de calidad. La respuesta definitiva, en julio.

Wacky Races

En auto y a lo loco



Desarrollador: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**
Género: **Conducción**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Junio**
www.infogrames.com

Historial Infogrames: **Millennium Soldier Expendable, NBA Showtime, Pen Pen, Ready 2 Rumble, Slave Zero, UEFA Striker**

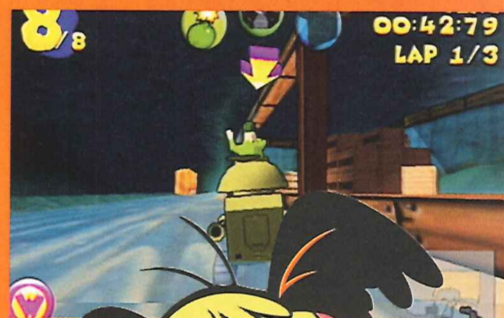
Wacky Races es el nombre de una serie de dibujos animados producida por Hanna & Barbera que en España se emitió con el nombre de Los autos locos. Los más viejos del lugar recordarán que un grupo de pirados participaban en una carrera de despropósitos con unos coches repletos de increíbles gadgets. Infogrames ha decidido rendir un merecido homenaje en forma de videojuego a una serie que ya forma parte de la mitomanía televisiva.

La compañía francesa está desarrollando una versión para la Dreamcast que pretende ser un reflejo lo más fidedigno posible de las peripecias









Uno de sus atractivos será el humor desbordante que caracterizaba a la serie de TV

de tan alocados personajes. Así, el juego se inscribirá, lógicamente, en el género de la conducción y contará con una base bastante sólida en la que apoyarse.

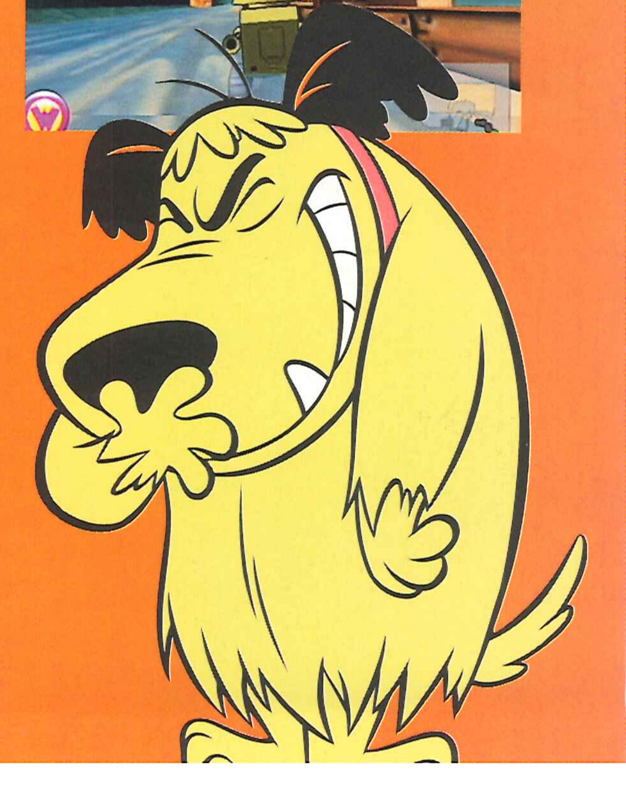
Desde la primera carrera se podrá escoger entre ocho conductores que contarán con sus respectivos automóviles y acompañantes. También se incluirán otros tres participantes (entre los que se encuentra el entrañable Pierre Nodoyuna y su perro Pulgoso) que podrán controlarse una vez que hayamos demostrado nuestra pericia al volante y una completa falta de respeto hacia el resto competidores.

Este último requisito será fundamental ya que para ganar deberemos convertirnos en trileros del asfalto y hacer todas las trampas que podamos. Tendremos que olvidarnos del juego limpio, buscar atajos con el objetivo de arañar segundos al crono y utilizar las mejoras de nuestro automóvil contra el resto de tramposos corredores. En este sentido, uno de los elementos más cuidados será el diseño de los gadgets. Cada personaje llegará a disponer de seis en exclusiva aunque sólo podrá utilizar tres en cada carrera.

Otro de los atractivos será el humor desbordante que caracterizaba a la serie televisiva y que producía amagos de infarto a los responsables de la Dirección General de Tráfico. Y es que gracias a Los autos locos, miles de españoles aprendieron a pasar de las normas básicas de circulación.

La opción multijugador y la traducción (esperemos que también doblaje) al castellano se sumarán al resto de virtudes que, sin duda, encontraremos en la versión final del juego.

En todo caso, esperemos que para entrenarte hasta que el juego se ponga a la venta no te de por enganchar punzones en las ruedas de los coches o verter aceite en el asfalto como ha hecho nuestro grafista Eraser. Todavía está aguardando a que alguien pague su fianza.



Carrier













Desarrollador: **Jaleco**
Género: **Aventura 3D**
Origen: **Japón**

Puntuación: **80 %**

La saga Resident Evil de Capcom se ha convertido desde hace unos años en la reina del Survival Horror y Jaleco la ha tenido muy presente a la hora desarrollar Carrier, su primera incursión en este género. Aunque no se trata de un mero clon, el juego comparte con RE una historia parecida, gore a discrección y un sistema de control similar.

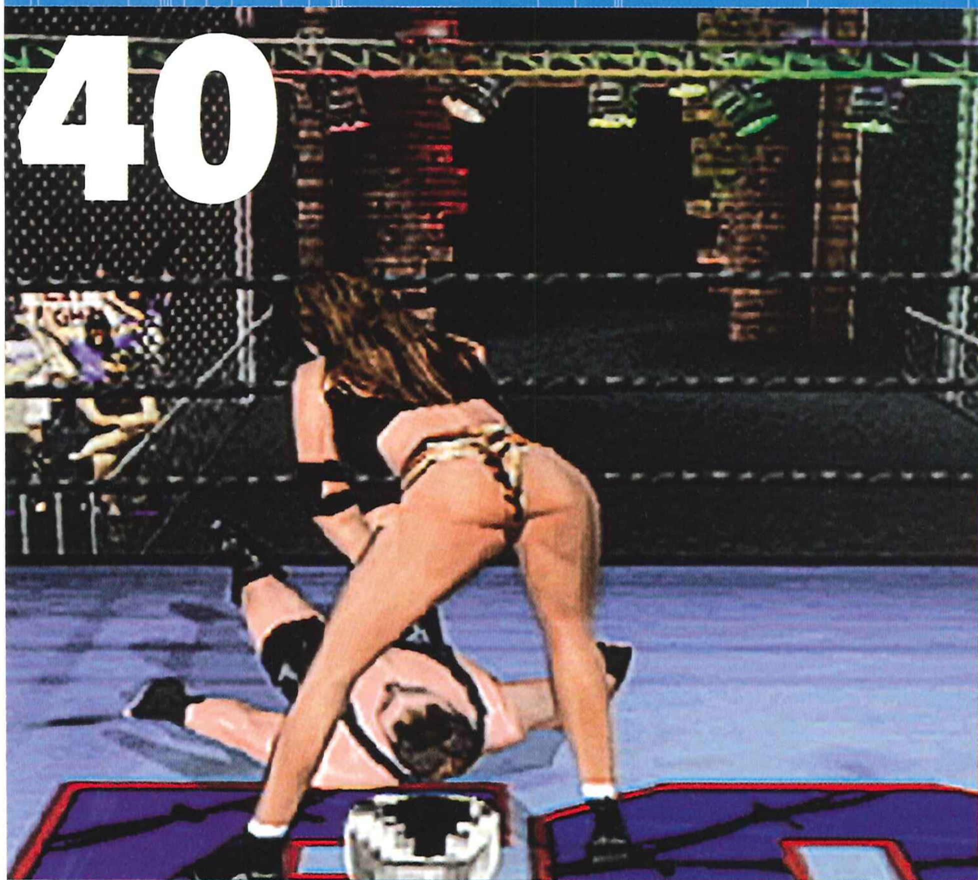
La historia de Carrier se desarrolla en un portaaviones que, después de recuperar un antiguo y desconocido organismo, sufre una misteriosa explosión. Para esclarecer lo sucedido, un grupo de rescate es enviado al barco pero desaparece sin dejar rastro. Posteriormente, un segundo equipo formado por Jack Eaglefather y Jessifer Manning, los protagonistas del juego, viajará hasta allí para descifrar el enigma y, de paso, encontrar al hermano de Jack, miembro del primer grupo de fuerzas especiales.

Los gráficos están por encima de la media. Los escenarios y ciertos efectos (como los rayos luz entrando por las pocas claraboyas del portaaviones) son excelentes. Tanto los protagonistas como los enemigos presentan también un buen aspecto aunque no llegan al nivel de calidad de los personajes de Code: Veronica. En este juego te enfrentarás a una gran variedad de zombies: clásicos, tipo planta, con tentáculos en su cabeza e, incluso, zombies con un aspecto humano. Efectivamente, uno de los aspectos más originales de Carrier es que no siempre es posible reconocer a simple vista a un zombie. Muchas veces coincidirás con individuos que acaban de ser infectados o que aún no han mutado y, por ello, su aspecto será el de una persona normal. Sin embargo, son igualmente peligrosos. Por esa razón, deberás recoger al inicio un visor infrarrojo que te permitirá saber si alguien ha sido infectado o no. Este dispositivo especial permite, además, explorar escenarios y efectuar zooms para visualizar objetos distantes. Pero para ver cuerpos desmembrados no te hará falta visor alguno. Y, aunque el suspense no alcanza los niveles de RE, seguro que en más de una ocasión vas a pegarte un buen susto.

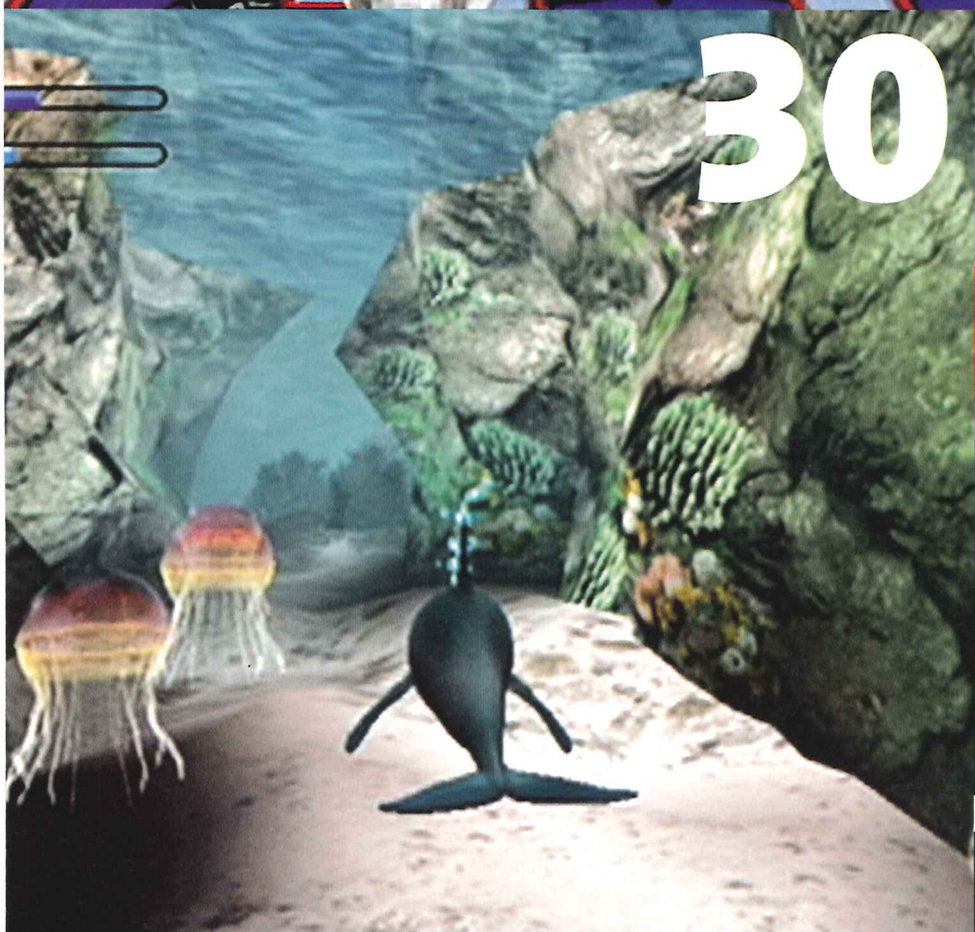
A pesar de no ser un derroche de originalidad, Carrier es un juego notable y con él Jaleco ha demostrado que no sólo Capcom sabe hacer buenos juegos de Survival Horror.

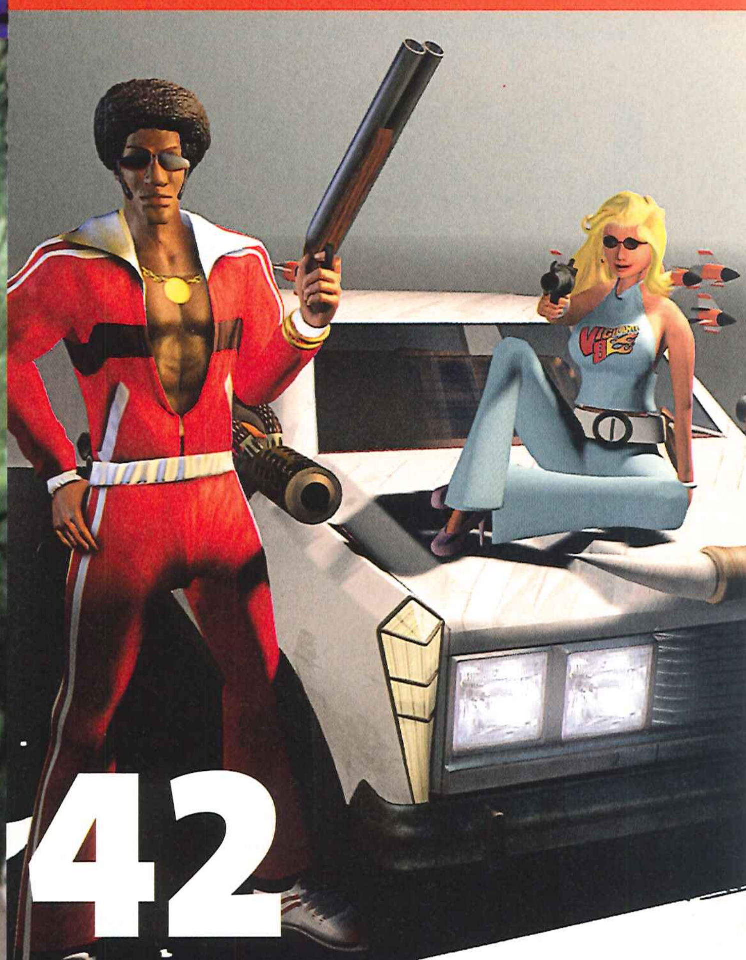
PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO

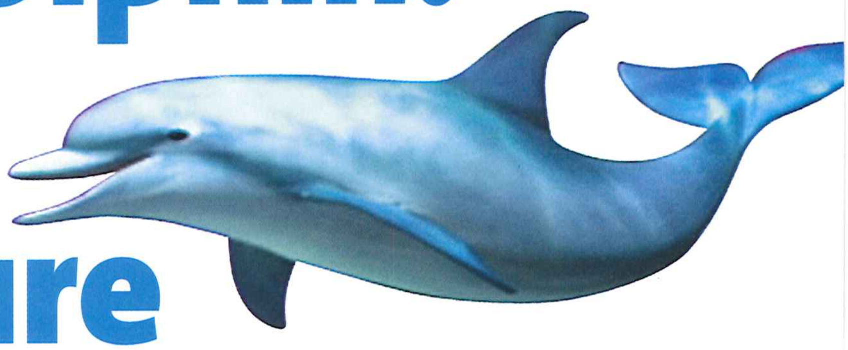








Ecco the Dolphin: Defender of the Future



Un juego muy Ecco-lógico

Género: **Aventura**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Appaloosa Interactive**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**



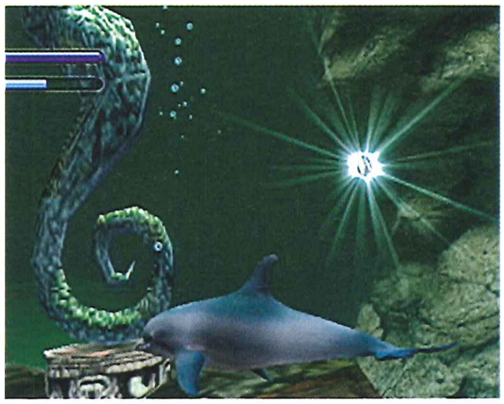
La compañía Appaloosa Interactive, llamada antaño Novotrade, quiere volver a ocupar un lugar preeminente en el mundo consolero. Con esa intención, ha recuperado a un personaje muy conocido por los viejos jugones y le ha dado un completo lavado de cara (bueno, más que eso, lo ha metido de lleno en el agua) para hacerlo más atractivo a los aficionados actuales. El susodicho no es otro que Ecco, un delfín muy polivalente que tanto se echa

Estamos de enhorabuena: éste es un título de gran calidad a nivel técnico y gráfico, exclusivo para nuestra Dreamcast

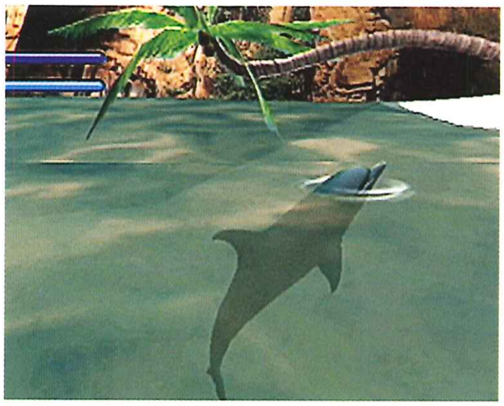
unas carreras con los colegas como se pone a cantar la canción del Tiburón (ahí está).

Como los años no pasan en balde, el aspecto del mamífero acuático ha cambiado bastante. Ya no está hecho con *sprites* sino con polígonos y ha ganado una D, es decir, ha pasado de las dos a las tres dimensiones. Además, ahora se desplaza con una inmejorable suavidad y con una libertad total de movimientos por un entorno marino tridimensional que parece sacado de un vídeo de Jacques Costeau. Pero precisamente eso, que la aventura se desarrolle en un entorno submarino,









Paz en el Eccosistema

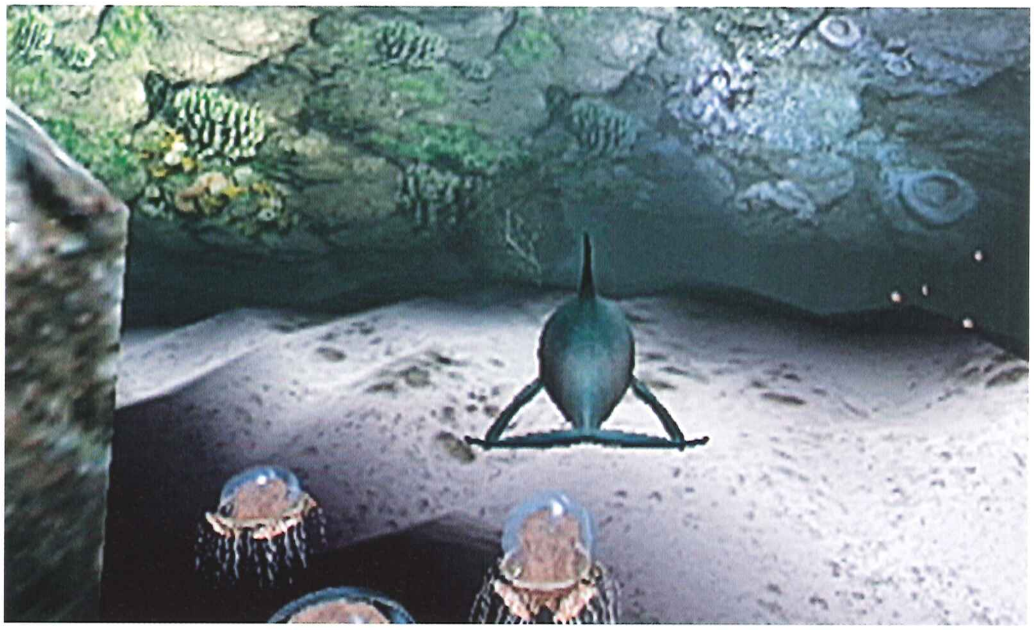
El primer nivel del juego es un prólogo absolutamente delirante. Se trata de una secuencia de vídeo que explica (voz en inglés, texto en castellano) lo siguiente. Quinientos años en el futuro, los hombres viven en perfecta unidad y harmonía con los delfines (!). Unos melévolos y conquistadores alienígenas llamados Los Enemigos sienten envidia por esta situación de paz y amistad (!!). Intentan invadir la Tierra pero son rechazados por la alianza delfino-humana (!!!). A punto de ser derrotados lanzan una última ofensiva que es repelida por los Guardianes Delfines gracias a El Guardián, un artefacto hecho de cristal (!!!!). Sin embargo, no se ha dicho la última palabra y en ese momento aparece triunfalmente Ecco, el defensor del futuro de la Tierra (!!!!!!!!!!). Parece ideado por Boris Izaguirre en su época de guionista de culebrones venezolanos.



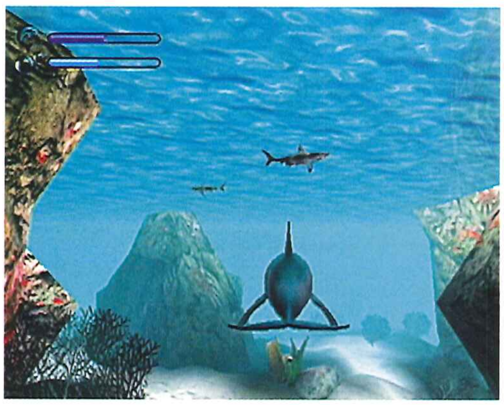


representa el primer escollo del juego. Por un lado, es difícil orientarse bajo un océano tridimensional sin un mapa y, por otro, habrá quien padezca hidrofobia y no le haga mucha gracia pasarse horas y horas en remojo. El primer inconveniente se ha resuelto a medias gracias a un plano que aparece sobreimpresionado en pantalla cuando pulsamos durante un par de segundos el botón X del mando. Lo malo es que desaparece en seguida y repetir continuamente la operación resulta cansino. El segundo problema es más peliagudo y sólo tiene una solución médica. En todo caso, el fondo submarino no es nada monótono y el campo de acción está limitado en cada fase. Así, es imposible perderse a mar abierto. Como es lógico, el azul predomina por encima de otros colores aunque también se ha utilizado una amplia policromía, muy acertada y nada chillona.

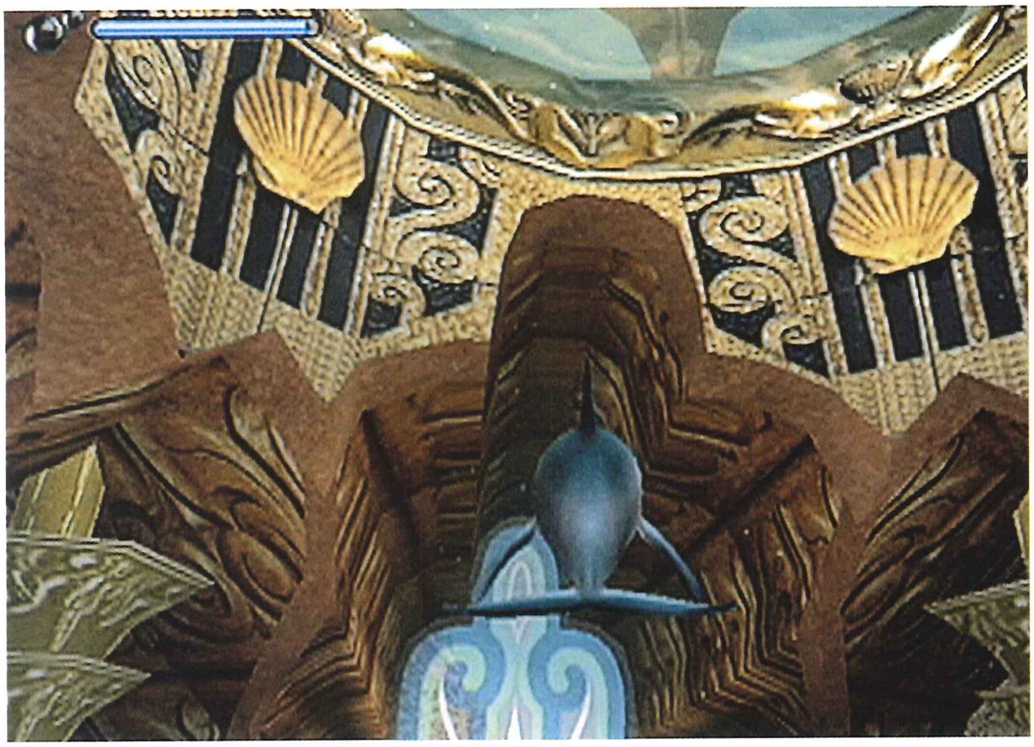
Ciertas ralentizaciones y algo de clipping son las únicas carencias técnicas que hemos observado. Además, la música es sosilla y casi inapreciable.









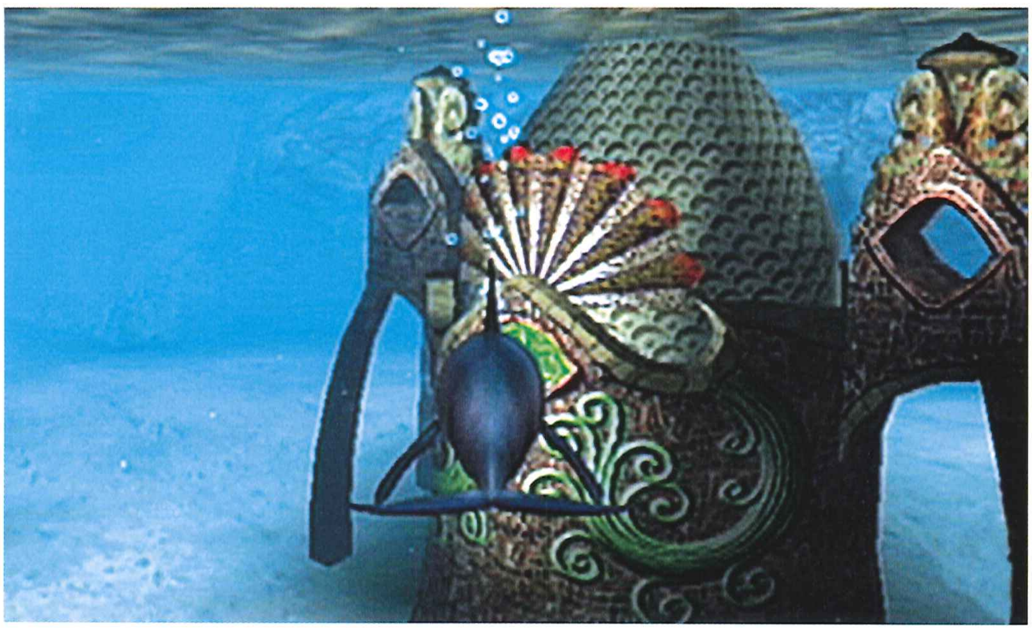


Por contra, los efectos sonoros como el chapoteo del agua o el sonar están muy elaborados.

La recreación que se ha hecho de una bioesfera acuática merece todo tipo de elogios. La fauna está reproducida hasta el más mínimo detalle y de forma muy realista. No es que seamos unos expertos en biología marina (lo máximo que sabe al respecto nuestro redactor jefe Snatcher es que las gambas de la paella se compran en la pescadería) pero te podemos asegurar que no habrás visto en ningún juego unos animales tan auténticos. Delfines, tiburones, tortugas, medusas, ballenas... están representados espléndidamente en todos los aspectos: movimiento, lenguaje, fisiología, actitud, etc.

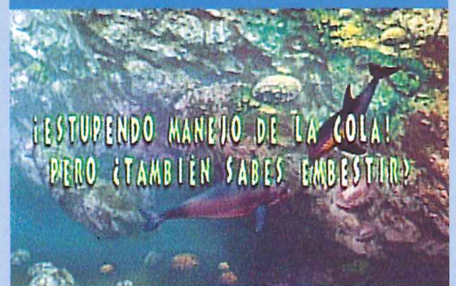
Los 37 niveles que forman el juego (incluidos Prólogo, Epílogo y Créditos) prometen muchas horas de aventura *delfiniana*. Como eso de nadar sin ton ni son puede llegar a ser bastante aburrido, los programadores han incluido puzzles que resolver y enemigos con los que enfrentarse en la línea de títulos tipo Tomb Raider. Imagínate que lo que hay dentro del sujetador de Lara son aletas y ya tenemos a un Ecco en toda regla. Y como ocurre en las andanzas de la señorita Croft, algunos rompecabezas parecen ideados por mentes tan perversas como la de Ángela Channing. Se puede deducir, pues, que la elevada dificultad del juego no lo hace muy recomendable para los más pequeños de la casa, aunque éstos puedan considerar a simple vista que la réplica de Flipper es la mar de graciosa.

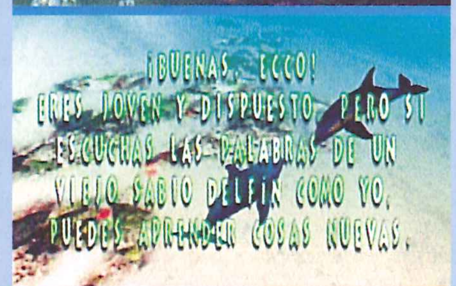
Pero, sin duda, estamos ante un buen juego y sólo para tu Dreamcast. Toda una noticia.

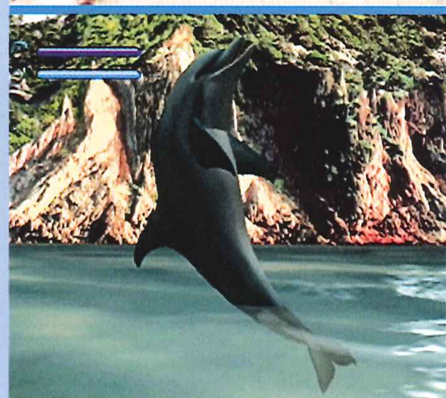


Un delfín muy prEccoz

Pese a ser muy joven, Ecco aprende con rapidez haciendo gala de la famosa inteligencia de su especie. En el primer nivel del juego, llamado Aquamarine Bay, es adiestrado en el arte de la supervivencia submarina por un viejo y sabio delfín. El animal no se expresa muy bien en castellano (no sabemos si por los efectos de la edad o por culpa de la desafortunada traducción) pero logra hacerse entender algo. Si sigue sus consejos, el Defensor del futuro podrá aprender a nadar de espaldas, a embestir con el morro o a desplazarse con mayor velocidad.
Más adelante, otros animales y algunos cristales mágicos le enseñarán nuevas habilidades y le explicarán cómo obtener provecho de las canciones aprendidas.
La interacción con el resto de personajes es fundamental ya que suelen proporcionar pistas indispensables para poder resolver los complicados rompecabezas que tanto abundan en el juego. Cualquier ser no hostil puede ser en realidad una utilísima fuente de información, así que procura que Ecco sea sociable.





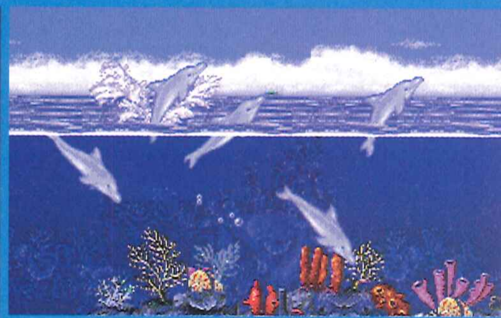


Eccos del pasado

A mitad de la década de los 90, la compañía Novotrade desarrolló tres juegos que compartían al mismo protagonista: Ecco el delfín. Te ayudamos a hacer un poco de memoria con este viaje al pasado, concretamente a la época en la que triunfaban las consolas de 16 bits como la Megadrive de Sega.







ECCO, THE DOLPHIN

La primera aventura de este simpático mamífero apareció en el mercado en 1993. Supuso un acontecimiento en la época y fue muy bien valorada por la prensa especializada debido, en parte, a su originalidad. Se realizaron versiones para Megadrive, Mega CD, Game Gear y PC.

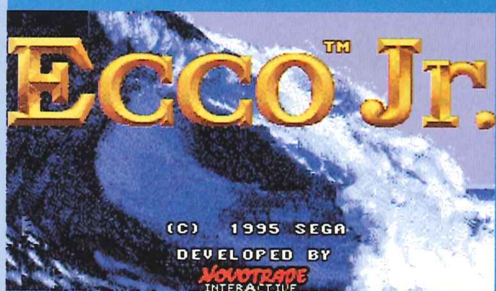


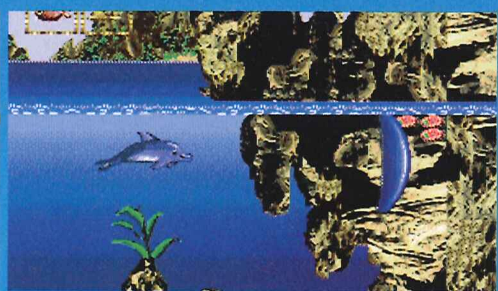




ECCO 2: THE TIDES OF TIME

Un año más tarde, en 1994, Ecco volvía a hacer de las suyas en un título similar al anterior en esencia y estilo pero con una tanda de puzzles renovada. Se pudo disfrutar en las consolas que Sega mantenía en el mercado: Megadrive, Mega CD y Game Gear.







ECCO JR.

Los usuarios de Megadrive vieron como en 1995 Sega distribuyó un nuevo episodio de la saga. Estaba dirigido al público infantil aunque mantenía la estupenda jugabilidad de sus predecesores. Dado el público al que iba dirigido, los caracteristicos puzzles eran más sencillos.





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 82%

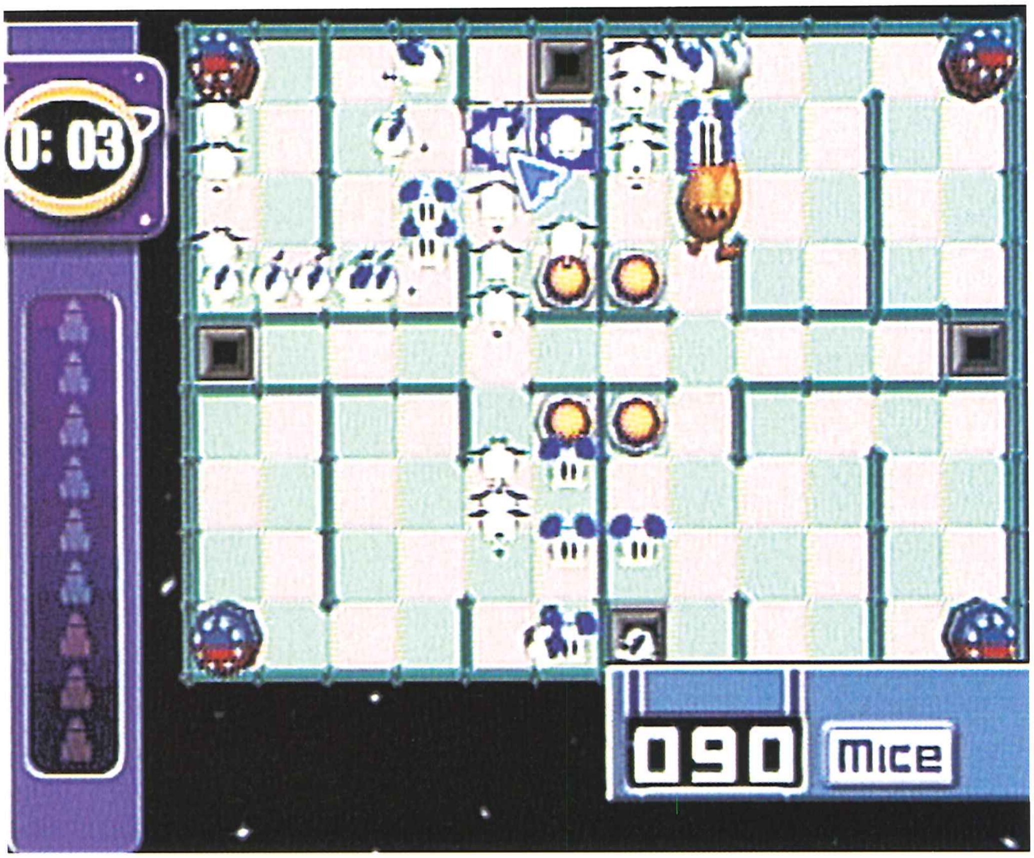
TOMA NOTA

Prepárate para tragar agua, mucha agua, miles de millones de metros cúbicos de H_2O. Ya nos contarás si el consiguiente dolor de tripa ha merecido la pena.

ChuChu Rocket!

Ratones en Internet





Género: **Puzzle**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Sonic Team**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **N/D**

Si hace unos meses nos hubieran dicho que un juego basado en la clásica persecución entre el gato y el ratón y con unos gráficos que podrían ser de Master System iba a triunfar en Japón inaugurando las partidas en Red a través de la Dreamcast, nos lo hubiéramos tomado tan en serio como la carrera musical del Dioni. Pero claro, los japoneses también comen pescado crudo, así que antes de que empieces a preguntarte si el Sonic Team se puso a desarrollar ChuChu Rocket! después de someterse a una sobredosis de programas de José Luis Moreno, será mejor que sepas en que consiste exactamente este juego.

La idea es de lo más sencillo. Básicamente, debes hacer llegar a los ratones hasta unos cohetes y evitar que se los coman los gatos. Para conseguirlo, no necesitas utilizar queso o calcetines usados, sino que debes colocar flechas, un método más sencillo y que además no desprende mal olor.

Los retos más básicos están englobados dentro del modo Puzzle, donde tienes un número determinado de flechas que debes utilizar sabiamente para guiar a los parientes japoneses de Mickey Mouse hasta los cohetes. El modo Challenge, en cambio, incorpora pruebas más variadas (desde dar de comer a los gatos ayudando a los roedores a hacerse el hara-kiri hasta salvar a 100 ratones) con un límite de tiempo. También es posible, si los puzzles del juego no son suficientes para ti, crear tu propio rompecabezas con un completo editor.

Por primera vez vas a poder jugar partidas en-línea con tu Dreamcast y acceder a una página exclusiva del juego con consejos, trucos e información sobre el mundo ChuChu

Pero donde reside el mayor encanto de ChuChu Rocket! es en las opciones multijugador: el Team Battle y el 4P Battle. Aquí es donde la adicción que destila el juego alcanza su grado máximo. Conseguir salvar al mayor número de ratones mientras fastidias un poco a los demás jugadores y hacerte con los ratones rosas que proporcionan habilidades especiales o los que dan más puntos es lo más divertido del juego y demuestra cuál es el aspecto al que ha dedicado más esfuerzos el equipo de Sonic Team.

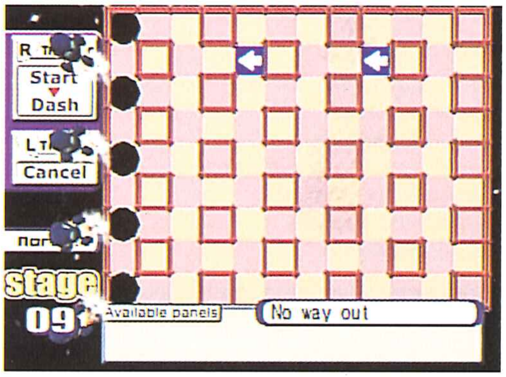
Y decimos que éste ha sido el elemento prioritario porque, como puedes comprobar observando las capturas, los gráficos son muuuuuuuuuy sencillos. No esperes encontrar una intro espectacular o fabulosas secuencias de vídeo, lo que ves aquí es lo que ofrece ChuChu Rocket! a nivel visual: mucho colorido y unos personajes simpáticos, pero ningún efecto visual tipo Soul Calibur.

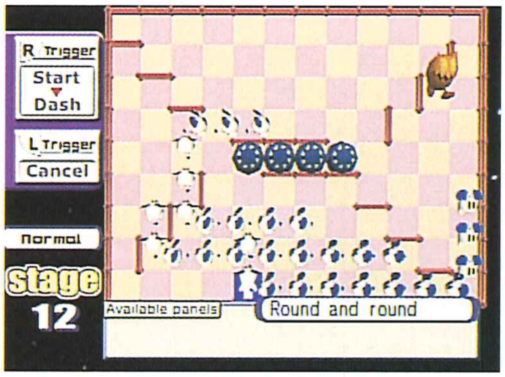
La música, por su parte, acompaña perfectamente el desarrollo de la partida. Las melodías marchosas y con toques techno son el complemento perfecto de los frenéticos puzzles que debes ir resolviendo.

Además, los controles son de lo más sencillo para facilitar que enseguida te enganches a la





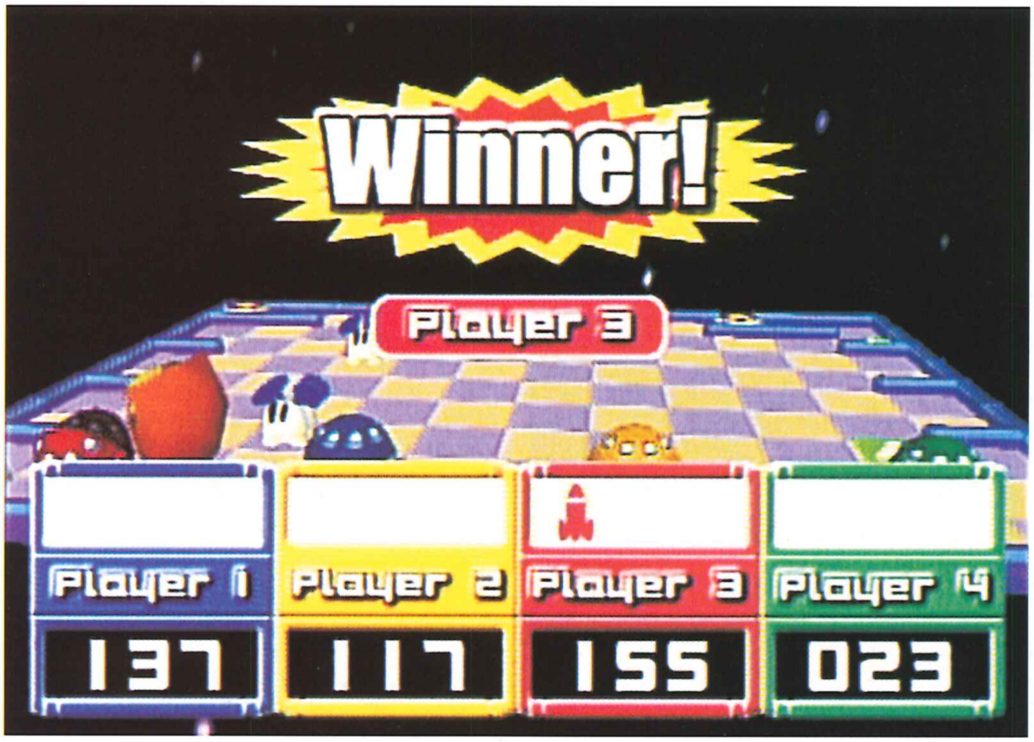




mecánica de ChuChu Rocket! Cada uno de los botones te permite colocar una flecha en una dirección determinada, mientras que los gatillos sirven para hacer que los ratones empiecen a correr o para reiniciar el puzzle.

Y para el final hemos dejado la mayor novedad de ChuChu Rocket!: las opciones de Internet. Por primera vez se va a hacer realidad lo que hemos escuchado tantas veces en los anuncios de la Dreamcast y vas a poder jugar partidas en-línea y acceder a una página exclusiva del juego con consejos, trucos e información diversa sobre el mundo ChuChu. A pesar de que, en algunas ocasiones, puede resultar un poco desesperante la conexión con el portal del juego (de hecho, en uno de los menús tienes que escoger entre intentar la conexión una otres veces) vale la pena experimentar la sensación de jugar en tiempo real con usuarios de toda Europa.

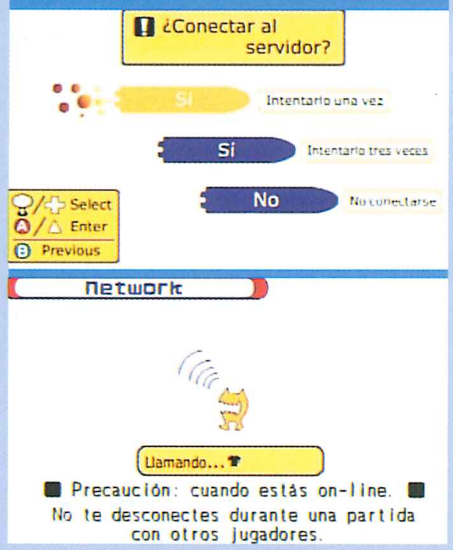
Sin embargo, aunque éste va a ser uno de los principales atractivos de esta creación del genial Sonic Team, no es, ni mucho menos, su único punto fuerte. Aunque todavía tengas tus dudas sobre ChuChu Rocket!, sólo necesitarás jugar un par de partidas con algún colega para descubrir que la diversión está garantizada.



Los primeros exploradores de la Red

Uno de los principales méritos de los ratones protagonistas de ChuChu Rocket! es el hecho de incorporar, por primera vez en la historia de la Dreamcast, la posibilidad de disputar partidas en Red. El sistema es de lo más sencillo y te permite acceder a los servidores de diferentes países europeos y, una vez dentro, enfrascarte en una alocada competición con hasta cuatro jugadores o participar en algún interesante chat.

Aunque es posible que la lentitud con la que se desarrollen las partidas pueda llegar a ser un problema si muchas personas acceden a la vez a este portal, no hay que olvidar que estos roedores son los pioneros en este campo y que ChuChu Rocket! es sólo un punto de partida sobre el que ir mejorando. Además, lo que puedes vacilar después de haber ganado a un inglés y a un par de franceses no te lo quita nadie.



VEREDICTO	
Gráficos	◎◎
Sonido	◎◎◎
Jugabilidad	◎◎◎◎◎
Adicción	◎◎◎◎◎

Puntuación global 79%

TOMA NOTA

ChuChu Rocket! no engaña. El Sonic Team ha intentando que te quedes enganchado intentando llevar a estos malditos roedores hasta su cohete y lo ha conseguido. Por su culpa, nuestro Redactor Jefe Snatcher lleva tanto tiempo sin ver el mundo exterior como los concursantes del Gran Hermano.

Deadly Skies
Rompiendo la barrera del sonido



Género: **Arcade aviación**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Precio: **9.490 ptas**

El cielo de la Dreamcast ha permanecido bastante despejado de tráfico aéreo desde que lo surcaron los aviones de Aerowings y los luchadores de Psychic Force 2012. Aunque otros juegos como Toy Commander, Sonic Adventure o Soul Calibur contaban con momentos voladores (como cuando Nightmare pilla de lleno a su oponente con un espadazo ascendente y le manda a hacer gárgaras al cielo), Deadly Skies irrumpe a propulsión para conquistar el firmamento de nuestra consola.

Lejos de pertenecer al género de simuladores-Páginas Amarillas (llamados así por sus gruesos manuales, no porque los desarrolle Telefónica Interactiva), el juego de Konami puede considerarse como un Arcade de aviación sazonado con elementos propios de los shoot'em-up. De hecho, podría cosiderársele perfectamente como una réplica en 128 bits de la saga Ace Combat para PlayStation.

En Deadly Skies hay que completar hasta 20 tareas en las que lo primordial es esquivar los proyectiles enemigos, misilear los objetivos principales y secundarios y, cómo no, evitar estamparnos contra el escenario.

A pesar de que esto se repite en todos los desafíos del juego, Deadly Skies evita caer en la monótona sucesión de niveles gracias a la inclusión de evidentes diferencias en el desarrollo de sus misiones. En este sentido, impedir que un edificio sea destruido por misiles de largo alcance, escoltar un avión de transporte o destruir una base enemiga tras volar a baja altura entre las peligrosas paredes de cañones rocosos, son ejemplos de la heterogeneidad del juego.

Además, estos trabajos deben realizarse a contrarreloj y, a veces, en un orden determinado por lo que es muy recomendable leer con atención los textos que prologan en castellano cada una de las tareas.

Como Arcade de aviación que es, podrás olvidarte de maniobras como los despegues y aterrizajes, ya que todas las misiones se inician en



el aire y terminan cuando cumples los objetivos asignados (o cuando te conviertes en una humeante bola de fuego). Además, el control de los aviones no presenta mayores dificultades que las de acelerar, frenar y disparar en el momento adecuado. Todo muy sencillo.

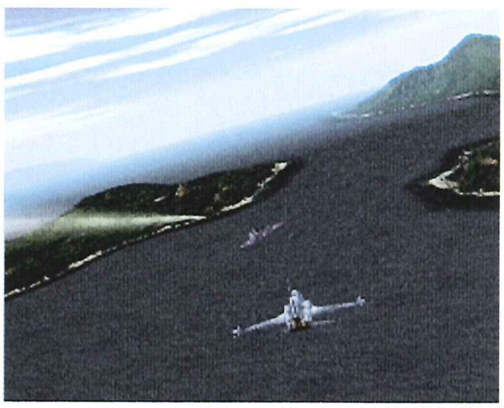
De los dos puntos de vista disponibles, el mejor es el subjetivo ya que permite una mayor precisión cuando se apunta al enemigo. La vista que Deadly Skies no está exento de elementos negativos que deslucen su notable apartado técnico. Sin ir más lejos, el modo Replay (ideado para resumir después de cada misión los mejores momentos) realiza un montaje de secuencias nefasto y algunos planos parecen rodados con un pésimo sentido cinematográfico.

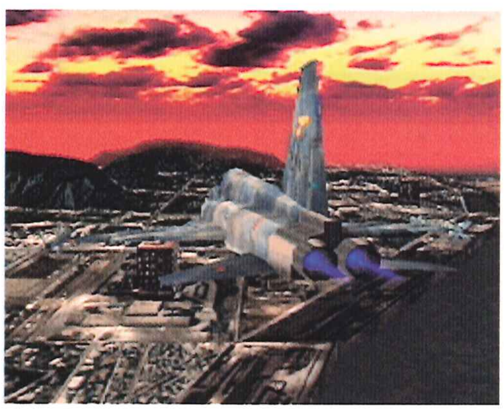
Otros puntos negros de Deadly Skies son las explosiones (más birriosas que la trayectoria

Lejos de pertenecer al género de simuladores-Páginas Amarillas, el juego de Konami es un Arcade de aviación sazonado con elementos propios de los shoot'em-up

trasera es bastante infame porque más que volar parece que te encuentres en plena levitación estilo Rappel. En ambos casos, se pueden apreciar unos escenarios resultones y más realistas que Lorenzo Sanz. A esta solidez del entorno le acompaña un magnífico diseño de las aeronaves y unos efectos sonoros igual de logrados. La mezcla de todos estos elementos convierten cada combate en un espectáculo muy digno, a pesar de liguera del Atlético), así como la música, donde se mezclan melodías brillantes con temas cansinos y poco adecuados.

Pese a estos errores, Konami ha sabido dotar a este título de la suficiente espectacularidad y variedad como para que se echen en falta unas cuantas misiones extras. Y es que los cuatro niveles de dificultad no compensan la excesiva brevedad del juego.





Póngame 4 F-14 bien fresquitos

Uno de los principales atractivos del juego es la cantidad de aviones a la que puedes acceder a medida que completas misiones y consigues puntos como si de una promoción de una marca de yogures se tratase. Así, reuniendo tapas... ¡ejem!... puntos, podrás lograr hasta 30 modelos distintos de aeroplanos con características variables que los hacen más o menos efectivos en determinadas misiones. Cuando finalices con éxito una tarea, no olvides visitar el hangar ya que te esperan nuevos aviones listos para entrar en combate. Y si tu parque de aeronaves se queda obsoleto, puedes recuperar una parte de la inversión revendiendo a menor precio tus cazas. Un consejo para conseguir puntos rápidamente: repite varias veces las misiones más fáciles siendo lo más destructivo que puedas.





VEREDICTO

Gráficos	◎◎◎◐
Sonido	◎◎◎◐
Jugabilidad	◎◎◎◎
Adicción	◎◎◎◎

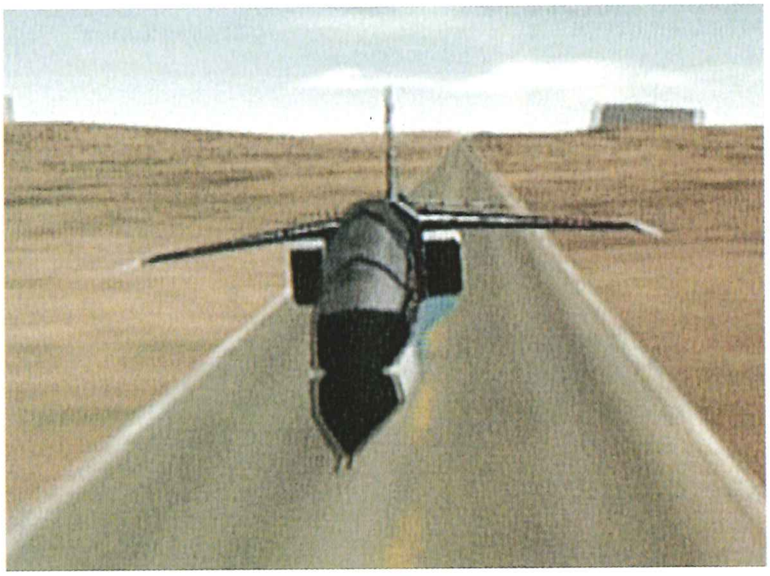
Puntuación global 76%

TOMA NOTA

Diversión y acción se dan la mano en este juego de aviones de Konami. Intentar establecer comparaciones con el peñazo de Aerowings sería tan absurdo como comparar a Jennifer López con La Veneno.

Aerowings

Pilotos de frenopático





Género: **Simulación aérea**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Crave Entertainment**
Distribuidor: **Netac**
Precio: **8.990 ptas**

Hace ya algún tiempo que apareció en el mercado español un simulador de acrobacias aéreas desarrollado por Crave Entertaiment y que fue bautizado como Aerowings. Tan poco interés despertó entre los miembros de nuestra redacción que tras unas cuantas partidas pasó a convertirse en otro elemento decorativo más. Sólo cuando Konami ha puesto a la venta otro juego de similares características llamado Deadly Skies hemos decidido desempolvar este título y analizarlo tal como se merece.

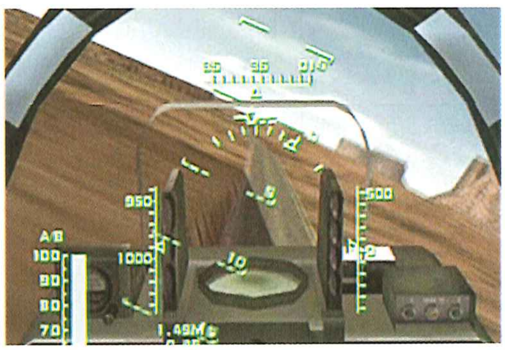
Para comenzar, debes saber que la mejor manera de disfrutar con Aerowings es no jugarlo. Enciende la consola con el GD-Rom dentro, espera a que finalice la intro y no toques el mando. Al cabo de unos segundos se activará una demo que mezcla secuencias del juego con planos de vídeo de aviones reales de las Fuerzas Aéreas Japonesas. Sin duda, esto será lo más trepidante que vas a encontrar en Aerowings...y con diferencia.

Puedes intentar convencer a otros tres incautos para probar el modo multijugador con la esperanza de encontrar algo de diversión que mitigue tanto sufrimiento

Si a pesar de nuestras advertencias, algún osado decide acceder al modo Blue Impulse Mission (el equivalente a Entrenamiento de otros juegos), recibirá instrucciones sobre cuáles son los objetivos a realizar en cada una de las misiones. La principal dificultad para llevar a cabo estas órdenes estriba en que tanto la voz en off como los textos están en inglés. En muchas ocasiones, ni echando mano al diccionario y siguiendo al pie de la letra estos requerimientos, seremos capaces de completar con éxito lo que se exige. Un ejemplo claro sería la misión en la que debemos aterrizar uno de los engendros alados, en la que parece que todos los esfuerzos parecen abocados al más absoluto de los fracasos. Otras veces, como











en el modo Sky Mission Attack, tendremos que atravesar unos círculos que flotan en el aire, pero el poco tiempo del que disponemos resulta insuficiente para llegar hasta algunos de ellos.

Para colmo de males, se ofrece la posibilidad de comprobar con detalle nuestra inoperancia como pilotos. Las inmisericordes repeticiones permiten observar, desde una gran cantidad de puntos de vista y de forma continua, todos nuestros errores subrayados por un entorno gráfico lamentable debido a un efecto de pop-up escandaloso. Muchos elementos de los escenarios aparecen de sopetón, sin previo aviso, en unos decorados pesadillescos, infames técnicamente y feos visualmente. Todo muy chapucero.

Puedes intentar convencer a otros tres incautos para probar el modo multijugador con la esperanza de encontrar algo de diversión que mitigue tanto sufrimiento. Tras diversos intentos infructuosos, comprobarás lo difícil que supone realizar alguna acrobacia decente. El despropósito llegará probablemente al punto de convertir una tarde de ocio en una sesión de tortura, e incluso, los fieles colegas de toda la vida hasta ese momento se convertirán irremediablemente en enemigos a muerte.

Haciendo gala de un optimismo desmesurado, podemos encontrar algún punto mínimamente positivo en el apartado musical pero, claro, eso por sí solo no es suficiente. Incluso los acérrimos aficionados a la simulación aérea sentirán aversión hacia un juego al que le falta, entre otras muchas cosas, una advertencia parecida a la que aparece en las cajetillas de tabaco.

Modalidades de tortura

El siguiente cuarteto de modos de juego es uno de los causantes de que Aerowings logre el cada vez más disputado honor de ser el juego peor puntuado por la redacción de Dream Planet. He aquí los cuatro jinetes del apocalipsis.



1 BLUE IMPULSE MISSION
Modo de entrenamiento dividido en 20 pasos. Al completarlos accederás a la modalidad Exhibition, muy parecida a Free Flight pero las maniobras se seleccionan antes comenzar.



2 SKY NISSION ATTACK
Modo formado por 8 misiones desarrolladas en diversos escenarios. Hay que cumplir el interesante objetivo de... ¡atravesar unos círculos que flotan en el aire!



3 FREE FLIGHT
Gracias a esta opción podrás volar a tus anchas y realizar todas las piruetas aéreas que desees. Puedes hacerlo solo o junto a otros aviones controlados por la CPU.



4 MULTI PLAY
Permite la participación de dos, tres o cuatro jugadores más que te acompañan durante la "alucinante" tarea de realizar maniobras acrobáticas en el aire.



VEREDICTO

Gráficos	◎ ◎
Sonido	◎ ◎ ◎
Jugabilidad	◎ ◎
Adicción	◎ ½

Puntuación global 40%

TOMA NOTA

Moraleja: más vale Deadly Skies en mano, que cien Aerowings volando. Ni su propuesta es atractiva ni su apartado técnico merece el aprobado. Juegos como éste cubren de "gloria" a cualquier consola.

ECW Hardcore Revolution

De revolucionario... nada

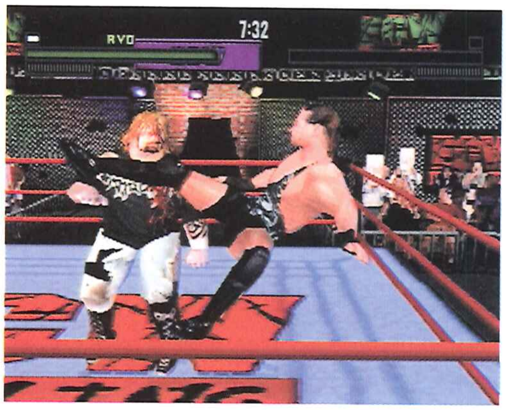


Género: **Beat'em-up 3D**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Acclaim**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

A lo mejor recuerdas un programa de Tele 5 en el que unos tipos bastante masoquistas se pegaban unos leñazos de cuidado mientras los presentadores comentaban la pantomima. No, no estamos hablando de Humor Amarillo sino que nos referimos a Pressing Catch. Qué buenos ratos nos hicieron pasar aquellos míticos comediantes como El Último Guerrero o Hulk Hogan cuando ejecutaban sus espectáculos circenses resultando siempre ilesos. Gracias a ECW Hardcore Revolution, ya podemos recrear en nuestra Dreamcast aquellas inolvidables sesiones matinales de insultos, golpes ficticios y demás parafernalia típicamente norteamericana.

La intro es un videoclip formado por imágenes reales que muestran algunos momentos muy teatrales de diversos combates. Pues bien, el mejor consejo que podemos darte es que una vez finalizada dicha secuencia de vídeo, reinicies el juego repitiendo toda la operación las veces que sean necesarias hasta que sacies tu sed de wrestling. Gracias a este sencillo procedimiento te ahorrarás el contemplar un espectáculo más bochornoso que los momentos karaoke-con-una-copa-de-más del programa Furor. Si por el

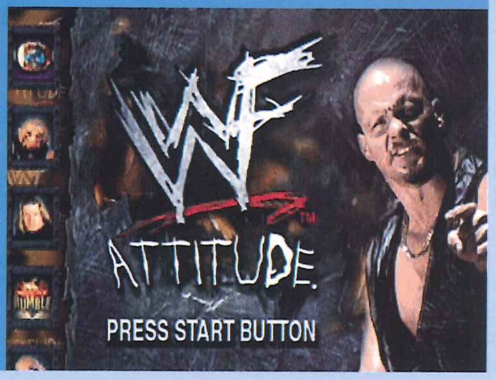




Con más patilla que Curro Jiménez

Como el distribuidor sabe que no nos gusta demasiado el caldo, ha decidido obsequiarnos con dos tazas. Y es que en el corto catálogo de títulos para la Dreamcast encontramos también a WWF Attitude, un juego casi idéntico a ECW Hardcore Revolution desarrollado por la compañía americana. Las diferencias más apreciables (y, por cierto, más destacables) entre ambos las encontramos, por un lado, en el título de los juegos y, por otro, en el cambio de los nombres de los luchadores (por aquello de las licencias) y de algunas modalidades de juego. Tal derroche de originalidad se complementa con un rediseño de los menús, un seguimiento de cámara mejorado (aunque pase de ser muy malo a simplemente malo) y la nueva opción de sustituir las cuerdas del ring por alambre de espino.





contrario decides subirte al ring de los horrores, te llevarás el primer susto por culpa de unos luchadores pésimamente modelados cuyas facciones digitalizadas e inexpresivas recuerdan a la de Chuck "Carapalo" Norris en plena labor interpretativa. El terror a nivel visual no acaba aquí, ya que los decorados parecen aprovechados de una película de serie Z mientras que el público

Las siglas ECW corresponden al Extreme Championship Wrestling, una de las muchas federaciones de lucha libre que abundan en Estados Unidos

está digitalizado de forma tan infame que podremos observarlo en unas esplendidas dos-dimensiones-cartón-piedra a poco que nuestro luchador se desplace a un lado del ring.

La tensión llega a su punto culminante cuando, tras unos cuantos guantazos bien dados y si está activada la opción correspondiente, los combatientes revelan su verdadera naturaleza alienígena y supuran un líquido rojigualda que se supone que es sangre. Seguramente, uno reiría a carcajadas ante tanto despropósito si no fuera por la pasta que vale el juego.

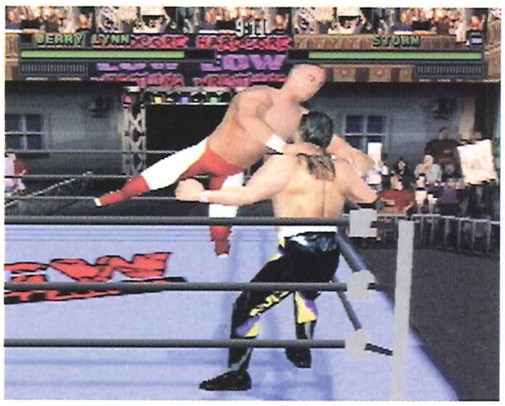
Tampoco hace mucha gracia que los luchadores se desplacen patinando sobre el ring o que los personajes utilicen la llave Casper atravesándose mútuamente gracias a una demostración práctica de lo que es el clipping en estado puro. Además, también es recomendable usar la llave Boomer, consistente en golpear al oponente a larga distancia aunque sea físicamente imposible.

El título de Acclaim es malo, aunque podría ser aún peor. Tanto la cantidad de luchadores como de modos de juego logran que la pésima calidad técnica quede algo disfrazada. Desde el principio contamos con más de 30 contendientes seleccionables, amén de los que podemos construir gracias a la opción Create Wrestler. La modalidad Exhibition contiene hasta 15 submodos aunque tal número es un tanto engañoso ya que algunos de ellos son casi idénticos entre sí. Por su parte, Career Mode es el timo de la estampita ya que la propuesta de dirigir la carrera de un personaje se ve traducida en tan sólo tener que ganar 20 combates en diversos escenarios de los Estados Unidos para hacerte con el título de la ECW.

La participación simultánea de hasta cuatro jugadores mejora algo la jugabilidad de ECW Hardcore Revolution, aunque sólo sea porque podemos repartir leches a tres bandas.

En todo caso, los modos multijugador no suponen un aliciente suficientemente grande como para que dejemos de realizar otras actividades algo más interesantes (ver cualquier programa de Maria Teresa Campos o de Leticia Sabater, por ejemplo) a causa de este ¿juego?





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 44%

TOMA NOTA

Si no te perdías ni un sólo programa de Pressing Catch, crees que aquellos tíos se pegaban de verdad y piensas dedicarte a la lucha como profesional, eres (a parte de raro) el candidato idóneo para pasártelo bien con este juego.

Vigilante 8: Second Offense

Peligro en la carretera

Género: **Shoot´em-up**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Luxoflux Corp**
Distribuidor: **Activision/Proein**
Precio: **8.990 ptas**





El nuevo título de Luxoflux supone la primera incursión de los Combat Cars en el ámbito de la Dreamcast. En este tipo de juegos, los protagonistas indiscutibles son unos vehículos armados hasta las bujías que tienen como principal misión pulverizar a cualquier rival motorizado que tenga la desfachatez de adelantarles. Los primeros títulos que popularizaron este subgénero en el ámbito de los videojuegos fueron los dos iniciales Twisted Metal, aparecidos en PlayStation. El primer Vigilante 8 siguió ese camino pero fue

Este juego recupera la estética hippie, los peinados afro y los coches de los años 70... únicamente en la secuencia de introducción

uno de los pocos títulos surgidos a raíz del éxito de Twisted Metal que tuvo el mérito de no constituir una simple imitación.

En Second Offense, la historia se inicia en el año 2015. Los Coyotes del futuro deciden volver a los años setenta utilizando una máquina del tiempo para vengarse de la derrota que les inflingieron los Vigilantes en la primera parte. Así pues, en esta segunda entrega volveremos a encontrar estética hippie, peinados afro, música de los años setenta y coches de la época.

La mecánica y objetivos de V8: Second Offense son los mismos que los del título original: básicamente se trata de escoger un vehículo (y a su conductor) y cargarse a todo bicho viviente del bando contrario. Cada uno de los vehículos del juego cuenta desde el comienzo con una ametralladora y con un ataque especial propio. Además, para ayudarte en tu tarea encontrarás diseminado por todo el recorrido un arsenal de armas estándar, entre las que destacan el mortero de martillos, el cañon boxeador, el interceptor de misiles o el quemador de azufre. Junto a éstas, también encontrarás potenciadores para tu cacharro como, por ejemplo, escudos o llaves inglesas e, incluso, propulsores acuáticos o aéreos que te brindarán la posibilidad de transitar por el agua o por el aire. Sólo podrás equipar tu vehículo simultáneamente con tres armas estándar pero, eso sí, cada una de ellas te permite lanzar ataques superpotentes si realizas determinados combos con el disparo. Desde luego, la variedad de armas y su potencia constituyen un elemento clave en cualquier Combat Cars que se precie y V8: Second Offense, en este sentido, se encuentra a la altura de lo esperado. En el juego también abundan los vehículos y escenarios. En concreto, podrás escoger entre 18 vehículos y personajes diferentes y transitar por alguna de las 12 áreas existentes, repartidas por diferentes estados





norteamericanos entre los que se encuentran Arizona, Louisiana, Florida, Alaska y Utah.

Pero, tal vez, lo que más destaca de este título son sus numerosas opciones de juego. Si vas a enfrentarte solo contra la máquina, tienes a tu disposición tres modalidades diferentes, incluyendo el modo Quest desde el que podrás descubrir personajes, vehículos y escenarios ocultos. Por otro lado, Two Player y Multiplayer engloban las modalidades destinadas a varios jugadores con las que podrás combatir en modo cooperativo o en sangrientos deathmatch.

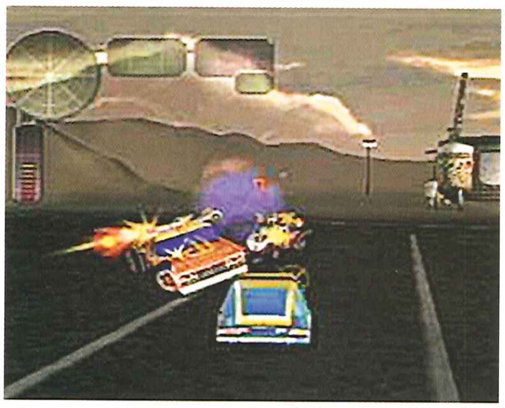
En general, el aspecto gráfico de Vigilante 8: Second Offense es bueno. Tanto las andróminas y los escenarios como los efectos de luz de los disparos y las explosiones son notables. El juego, incluso, refleja progresivamente los daños y desperfectos inflingidos a los vehículos. Desgraciadamente, el apartado gráfico queda deslucido por errores de clipping y pop-up, junto con alguna que otra ralentización, especialmente apreciable en las opciones multijugador.

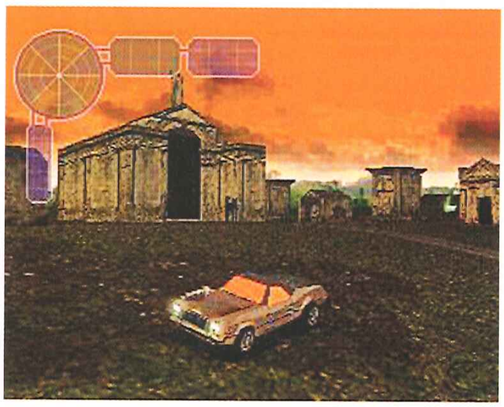
Otro elemento deficiente es el control de los vehículos. Ninguno cuenta con una marcha atrás que facilitaría enormemente ciertas maniobras y, encima, el manejo de algunos modelos concretos, como por ejemplo el Moonwalker del Astronauta Bob O, es poco menos que fustrante. Además, los propulsores que puedes incorporar a tu vehículo para navegar por el agua o circular por el aire también reducen su manejabilidad.

El apartado sonoro del juego merece una mención especial: tanto las canciones funky como los efectos de sonido destacan por su calidad. La música es uno de los escasos elementos que contribuyen a recrear durante el juego el espíritu de los años 70 e imprime, asimismo, un ritmo trepidante a las refriegas. Tristemente, las carencias gráficas y la dificultad del control deslucen el resultado final e impiden a Vigilante 8: Second Offense convertirse en un juego con una calidad por encima de la media.









Optimízalo como puedas 8

Uno de los aciertos de este juego es la gran cantidad de potenciadores que puedes recoger por el escenario para optimizar tu vehículo. Eso sí, recuerda que sólo puedes llevar hasta tres armas estándar de forma simultánea.

PROPULSORES

Tanques deslizadores: Concebidos para desplazarse por el aire.
Hidroflotadores: Para navegar por el agua
Skis: Ideales para circular por terrenos repletos de nieve y hielo.

CAJAS

Caja verde: Proporciona munición para el arma especial de tu carro.
Caja marrón de sorpresa: Proporciona de forma aleatoria un arma estándar o munición para activar el arma especial .

POTENCIADORES

Escudo: Campo de fuerza especial que protege por tiempo limitado a tu coche de cualquier daño que puedan infligirle.
Despistarradares: Impiden que tu vehículo sea detectado por los radares enemigos.
Mejorador de armas: Duplica el daño que producen tus armas durante un período limitado de tiempo .
Llave inglesa: Repara parcialmente los desperfectos del coche.



VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 68%

TOMA NOTA

Los desarrolladores no le han sacado el máximo partido a una propuesta que hubiera podido resultar más atractiva.

Números atrasados

¡Tu segunda oportunidad!

¿No llegaste a tiempo para comprarte un número anterior de Dream Planet? ¿Te falta una parte de la guía de tu juego favorito? ¿Quieres tener todos y cada uno de los números de tu revista preferida? No te apures, en esta vida prácticamente todo tiene solución. Si deseas recibir algún número atrasado de Dream Planet, llama cuanto antes al teléfono 93 654 40 61 y PÍDELO.



Dream Planet 1
TOMA DE CONTACTO: Resident Evil Code:Veronica, Vigilante 8: Second Offense, Evolution, Shadow Man.
PHOTOFINISH: Soul Calibur, Sonic Adventure, Power Stone, The House of the Dead 2, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Virtua Fighter 3tb, Blue Stinger, Toy Commander, Trick Style, Speed Devils, Dynamite Cop y Sega Rally 2.
GUÍAS: Guías de Virtua Fighter 3tb (completa), The House of the Dead 2 (1ª parte).



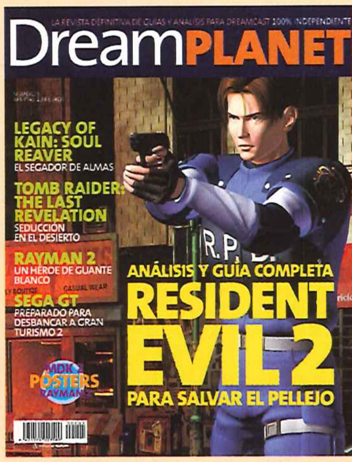
Dream Planet 2
TOMA DE CONTACTO: Shenmue, Crazy Taxi, MDK 2, Zombie Revenge, Juegos Importación (Maken X, Space Channel 5, Giga Wing, Jojo´s Bizarre Adventure).
PHOTOFINISH: Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, Millennium Soldier Expendable, Pen Pen, Tokyo Highway Challenge, WorldWide Soccer 2000, UEFA Striker, Suzuki Alstare Extreme Racing y Comparativa F1.
GUÍAS: The House of the Dead 2 (2ª parte), Shadow Man (1ª parte).



Dream Planet 3
TOMA DE CONTACTO: Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer, NBA 2000, Rayman 2, Fur Fighters, Juegos Importación (Virtual On: Oratorio Tangram, ChuChu Rocket!, Berserk).
PHOTOFINISH: Crazy Taxi, Soul Fighter, Worms Armageddon, NBA Showtime, Buggy Heat, Psychic Force 2012, Re-Volt y Virtua Striker 2.
GUÍAS: Sega Rally 2, Shadow Man (2ª parte), Monaco GPRS 2 y trucos para cuatro juegos.



Dream Planet 4
EN PORTADA: Tomb Raider: The Last Revelation, el lanzamiento más esperado.
TOMA DE CONTACTO: Reportaje especial: Los juegos más esperados del nuevo milenio (Alone in the Dark 4, Carrier, Grandia, Half-Life, Shenmue y muchos más).
PHOTOFINISH: NBA 2000, Red Dog, Evolution, Zombie Revenge, Slave Zero, Tee Off y Snow Surfers.
GUÍAS: Guías de Ready 2 Rumble, Shadow Man (3ª parte) y Trucos.

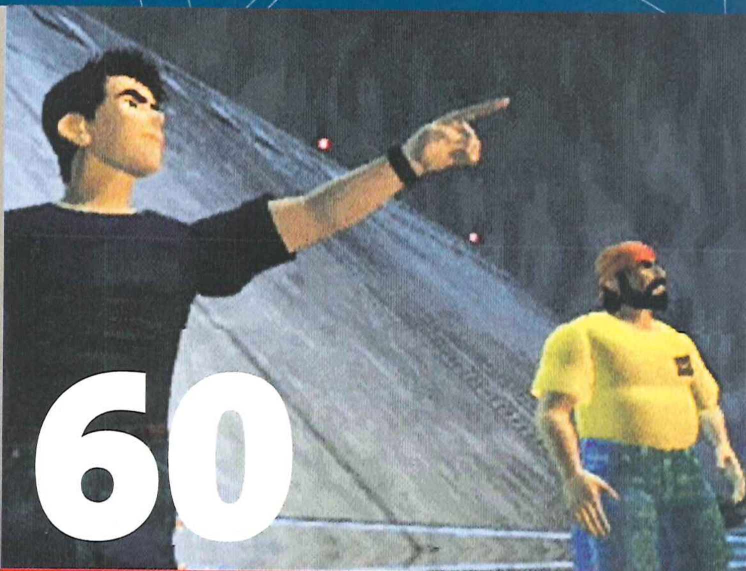


Dream Planet 5
TOMA DE CONTACTO: V-Rally 2, Dragon´s Blood, Ecco The Doplhin: Defender of the Future, Juegos Importación (D2 y Sega GT: Homologation Special).
PHOTOFINISH: Resident Evil 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Rayman 2: The Great Escape, Jojo´s Bizarre Adventure, MDK 2, Legacy of Kain: Soul Reaver.
GUÍAS: Resident Evil 2 y Toy Commander. Página entera de trucos para Legacy of Kain: Soul Reaver.

Para pedir un número atrasado pregunta por el Departamento de Reembolso. Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibirlas.

BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS







Vigilante 8: Second Offense



¿Los Vigilantes no te dejan tranquilo? ¿Te atrapan los Coyotes? ¿Pueden contigo los Drifters? Que no cunda el pánico: ¡con esta completa guía de todos los coches y misiones tus problemas se acabarán en un abrir y cerrar de ojos!

OPCIONES DE JUEGO

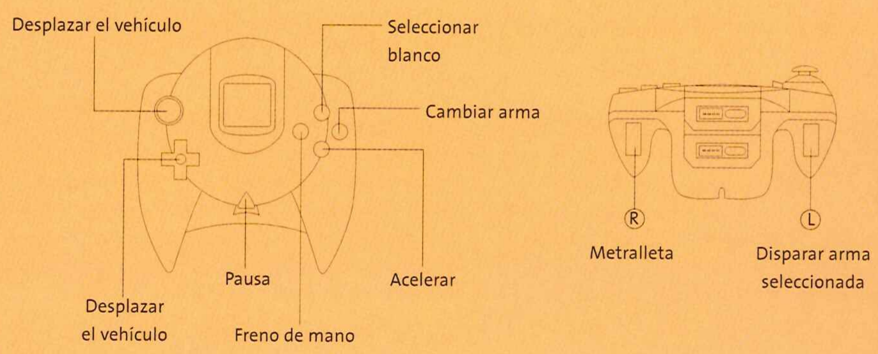
1 a 4 Jugadores · Pistola · Volante · Internet · Arcade stick · Vibration pack

Género: **Shoot´em-up**
Internet: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Luxoflux Corp**
Distribuidor: **Activision/Proein**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**

CONTROLES



¡Golfos tramposos!

Para acceder a la pantalla de introducción de códigos, dirígete al menú principal y selecciona Options. Escoge la opción Game Status. Selecciona uno de los personajes y pulsa L + R para que aparezca una línea para la introducción de Código. Entra una de las siguientes claves.

Eliminar tiempo de recarga	RAPID_FIRE
Dificultad megachunga	UNDER_FIRE
Ralentizar juego	GO_SLOW_MO
Aumentar peso del vehículo	GO_RAMMING
Jugar en escenarios del antiguo Vigilante 8	OLD_LEVELS
Aumentar altura de flotación	HI_CEILING
Único coche en modo Arcade	HOME_ALONE
Coches flotantes	NO_GRAVITY
Ruedas de Súper 4x4	GO_MONSTER
Mostrar todas las secuencias	LONG_MOVIE
Coches multijugador idénticos	MIXES_CARS
Misiles potentes	BLAST_FIRE
Conducción a gran velocidad	MORE_SPEED
Sin ampliaciones de propulsión	DRIVE_ONLY

Modos de juego

Aparte de la modalidad Options para configurar diversos aspectos, Vigilante 8: Second Offense permite seleccionar desde el menú principal los modos One player, Two Player y Multiplayer. Cada uno de estos modos cuenta con opciones específicas y otras compartidas.

Arcade (One player) te permitirá escoger un determinado personaje y vehículo así como los adversarios y el campo de batalla. Tu misión es destruir a los enemigos antes de que estos acaben contigo. Quest (One player y Two players) cuenta con ocho niveles para cada uno de los personajes. En cada nivel debes cumplir los objetivos de la misión y destruir los vehículos enemigos. Si lo consigues podrás desvelar personajes y vehículos secretos. En Survival (One player) también tienes que elegir vehículo, escenario y adversarios pero aquí el objetivo es cargarse el máximo número de enemigos. Cooperative (Two player) permite a los dos jugadores unir sus fuerzas para luchar contra los enemigos comunes. En Versus (Two player) por el contrario, los dos jugadores deberán enfrentarse el uno contra el otro. Con Brawl (Multiplayer) los participantes luchan unos contra otros hasta que uno vence a los demás. Team (Multiplayer) divide a los jugadores en dos bandos rivales que deberán competir entre sí.

Consejos y sugerencias

- Fija los blancos manualmente para apuntar a los coches enemigos más cercanos. Tus armas son menos precisas a gran distancia.
- Si te pasas un ítem en el modo Quest, prueba a destruir los coches de tus enemigos. Suelen recoger lo que necesitas.
- Reconoce el terreno de lucha con antelación. Apréndete dónde están todas las armas especiales y no te costará mucho derrotar al enemigo.
- Vete a terreno elevado siempre que sea posible. Al disparar desde arriba, el alcance de tu arma aumenta y tu precisión mejora.
- La mayoría de edificios explotan violentamente al ser alcanzados. Si un enemigo es un fullero de los que se ocultan, apunta a su escondrijo para hacerlo salir.
- Si te enciendes, remójate en el charco de agua más cercano.
- El fuego daña a tu vehículo de forma continua y dura una eternidad.
- ¿Vas escaso de armas? ¡Es hora de embestir un poco! Carga contra los coches enemigos por su costado para hacerles darse la vuelta y vete tan pancho.
- Durante el modo Quest, la misión terminará tras destruir a todos los coches enemigos. Asegúrate de haber completado los dos primeros objetivos antes de que esto suceda.
- Si andas bajo de energía, ocúltate en terreno cercano (árboles y edificios) y usa el mortero para atacar al enemigo desde lejos.
- Tira para el mar tanto como puedas. Los coches de la CPU rara vez te siguen, y aunque lo hagan, es casi imposible acertar con las armas con esas olas arrolladoras.
- La mayoría de objetos y construcciones producen armas al ser destruidos. Si un nivel parece yermo, ponte a volar cosas.

¡Armado hasta los dientes!

Ya sabes que para disparar un arma primero debes seleccionarla con el botón B y después pulsar el gatillo L. Sin embargo estas armas tienen golpes ocultos. Si las combinas con la cruceta de dirección pueden machacar literalmente a tu enemigo.

Cañon Boxeador

A corto alcance, el cañón es un arma potente y certera. A media y larga distancia sus proyectiles se pueden esquivar sin problemas. Si aciertas a los vehículos más pequeños los derribarás en plena marcha.

ARTILLERÍA PESADA

REBOTADOR
↓, ↑, → + R
Coste: 5 proyectiles
Dispara una bola azul que rebota en coches y terreno, impactando hasta cinco veces.

PERDIGÓN
↓, ↑, ↑ + R
Coste: 5 proyectiles
Suelta una extensión de proyectiles desde el cañón. Devastador a corto alcance.

PUNZADOR DE VACAS
↓, ↑, ↓ + R
Coste: 2 proyectiles
Derriba a los vehículos enemigos en vuelo. Útil para sacártelos de encima.

Mortero de Martillos

Los proyectiles de mortero salen despedidos directos hacia arriba, así que no es buena idea dispararlos dentro de un edificio a proteger. Debido a su trayectoria, el mortero no va muy bien para alcanzar a vehículos veloces.

ARTILLERÍA PESADA

CONMOCIONADOR
↓, ↓, → + R
Coste: 2 proyectiles
Dispara un tiro azul que, de vez en cuando, inutiliza el motor de un vehículo.

CREA-CRÁTERES
↓, ↓, ↑ + R
Coste: 5 proyectiles
Provoca una enorme explosión al tocar tierra dejando un cráter tras de sí.

VUELCO DE TORTUGA
↓, ↓, ↓ + R
Coste: 2 proyectiles
Si alcanza al vehículo enemigo, saldrá rebotado hacia arriba y dará un vuelco.

Interceptor de Misiles

Normalmente, los misiles rastreadores alcanzan todos los objetivos a los que apuntas, aunque si se disparan en áreas elevadas o densas la mayoría de las veces impactarán en el terreno u objeto que se interponga.

ARTILLERÍA PESADA

ESTALLIDO ESTELAR
↑, ↑, → + R
Coste: 1–5 misiles
Lanza hasta cinco misiles rápidos contra el blanco que hayas seleccionado.

DISPOSITIVO DE POSCOMBUSTIÓN
↑, ↑, ↑ + R
Coste: 1 Misil
Hace que tu vehículo se abalance por encima de la velocidad punta.

HALO DE SEÑUELO
↑, ↑, ↓ + R
Coste: 2 misiles
Lanza un misil que evita que el enemigo logre apuntar a tu vehículo.

Cohetes Ojo de toro

Los cohetes son lentos y no van guiados, así que deberás tener una puntería certera para darle a algo con ellos. Es mejor usarlos para destruir edificios u otros objetos inmóviles.

ARTILLERÍA PESADA

ROJO, BLANCO Y AZUL
↑, ↓, → + R
Coste: 3 cohetes
Dispara a la vez tres cohetes no guiados en una sola salva.

ESTAMPIDA
↑, ↓, ↑ + R
Coste: 5 cohetes
Dispara enseguida cinco cohetes en rápida sucesión.

CORRECAMINOS
↑, ↓, ↓ + R
Coste: 2 cohetes
Al impactar, este cohete hace que el vehículo objetivo salga girando a lo bestia sin control.

Minas

Las minas causan muy poco daño al ser activadas y son fáciles de descubrir debido a que sólo quedan parcialmente enterradas. De todas formas disuaden a los perseguidores.

ARTILLERÍA PESADA

RASTREADOR
←, →, → + R
Coste: 2 minas
Crea una mina flotante que busca vehículos enemigos en vez de esperar a explotar.

ABRAZO OSUNO
←, →, ↓ + R
Coste: 2 minas
Suelta una mina magnética que absorbe a cualquiera a su alcance, reteniéndolo durante algunos segundos.

PARCELA DE CACTUS
←, →, ↑ + R
Coste: 6 minas
Deja una mina brillante de color rojo que explota en una lluvia de minas al ser activada.

Quemador de Azufre

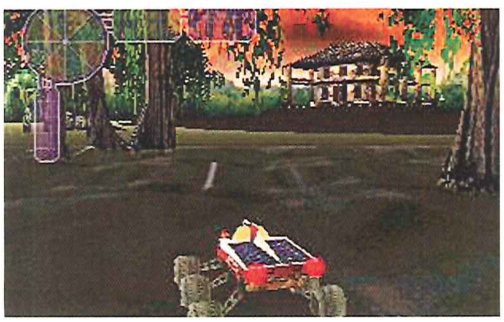
El quemador prende fuego a todo lo que toca. Tanto edificios como coches sufren graves desperfectos tras una exposición prolongada. Tiene un alcance muy limitado pero es útil para desperdigar a los coches enemigos.

ARTILLERÍA PESADA

MANCHA DE PETRÓLEO
→, ←, → + R
Coste: 5 tiros
Suelta un charco negro que hace patinar a quien lo toque.

MURO DE FUEGO
→, ←, ↓ + R
Coste: 15 tiros
Suelta una línea de fuego por detrás de tu coche. Todo aquel que lo toca queda asado.

ESTALLIDO DE FUEGO
→, ←, ↑ + R
Coste: 15 tiros
Deja ir una bola de fuego que explota y quema todo lo que haya cerca.







PERSONAJES EXTRA

Puedes acceder a ellos completando el juego en los modos Arcade o Survival con todos los personajes iniciales de cada grupo.

Dave's Cultsmen

COCHE: **XANADU RV**
ACELERACIÓN: **100**
VELOCIDAD: **121**
BLINDAJE: **341**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **201**
ARMA ESPECIAL: **INVASIÓN OVNI**

Comprobarás por ti mismo que el RV es muy torpe y difícil de manejar. Su gran tamaño lo convierte en un blanco fácil para el enemigo. En el lado positivo, tener una gran masa lo hace ideal para embestir. El RV puede vencer a la mayoría de demás vehículos de esta forma. La Invasión OVNI libera una horda de platillos en miniatura que atacan a los vehículos enemigos. Es el arma especial más poderosa del juego y provoca daños substanciales incluso a los vehículos más blindados. El RV debería limitarse a luchar en terreno cercano, para que no se le pueda disparar desde cierta distancia.



Dusty Earth



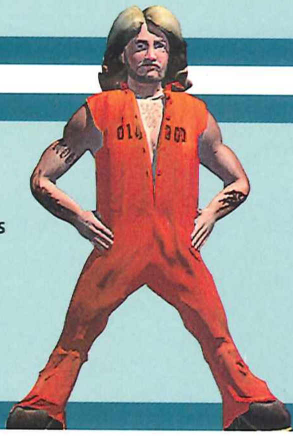
COCHE: **WAPITI 4WD**
ACELERACIÓN: **197**
VELOCIDAD: **242**
BLINDAJE: **179**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **140**
ARMA ESPECIAL: **HALCÓN QUE SE POSA**

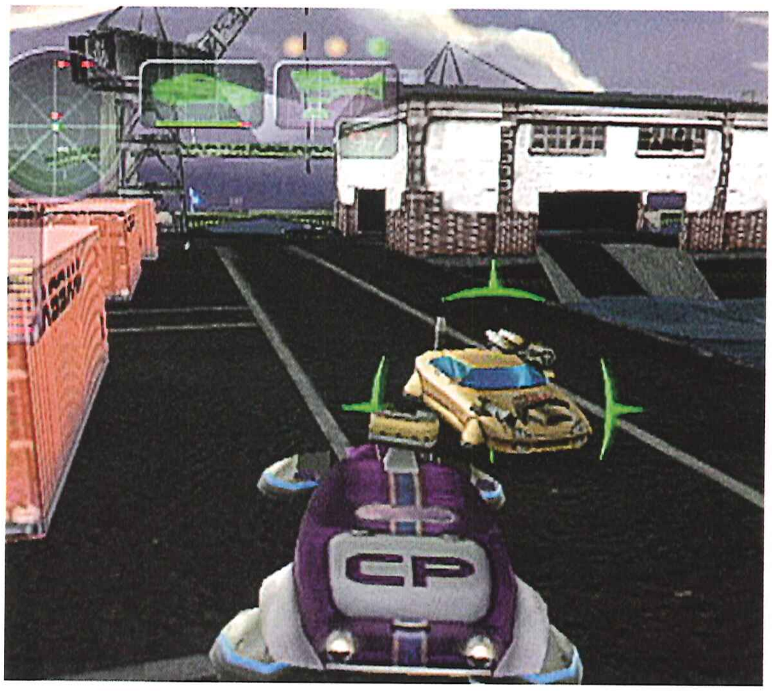
El Wapiti 4D es un vehículo muy equilibrado. Se mueve igual de bien por terreno accidentado o helado y nadie supera su capacidad para subir colinas. A Dusty es mejor usarlo en terreno nevado o desértico, donde se puede aprovechar plenamente su tracción a las cuatro ruedas. Dusty posee el arma especial más desesperante del juego. El Halcón que se Posa crea un vórtice que eleva y daña al coche enemigo, desplazándolo por el mapa. No causa grandes deterioros, pero puede ser muy desorientador.

Boogie

COCHE: **MARATHON**
ACELERACIÓN: **203**
VELOCIDAD: **245**
BLINDAJE: **196**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **144**
ARMA ESPECIAL: **BOLA DISCO**

Disco Inferno! No hay duda de que al Marathon le gusta tener público. Aunque no posee blindaje o velocidad como para aventajar a los rivales, su ataque especial Disco Ball tiene efectos catastróficos. Suelta unas cuantas minas magnéticas y espera a que el enemigo las active; luego, acércate y lanza la Bola Disco a corto alcance. Contempla cómo le quitas un buen puñado de energía. Boogie es un especialista en ataques sorpresa. Arrímate, usa la Bola Disco y esfúmate antes de que se carguen tu delgado blindaje.







VIGILANTES

Sheila



COCHE: **WONDERWAGON** (Supervagón)
ACELERACIÓN: **348**
VELOCIDAD: **176**
BLINDAJE: **86**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **310**
ARMA ESPECIAL: **PISTOLA BERRINCHE**

Sheila tiene un coche pequeño, lo cual provoca que cueste acertarle pero también que el Wonderwagon tenga un blindaje escaso. Debido a lo reducido de su tamaño, el vehículo va dando tumbos de un lado a otro como una hoja en una tormenta. Cada impacto que reciba lo enviará por los aires. Lo mejor del Wonderwagon es su arma. La Pistola Berrinche es muy precisa a corto alcance y contiene un enorme cargador de 50 disparos. Además del daño que causa, cada quinto tiro despoja de un arma al vehículo apuntado.

John Torque



COCHE: **THUNDERBOLT** (Rayo)
ACELERACIÓN: **400**
VELOCIDAD: **344**
BLINDAJE: **182**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **104**
ARMA ESPECIAL: **RUEDA DE LA FORTUNA**

El Thunderbolt es uno de los mejores vehículos iniciales. Cuenta con un manejo y una velocidad sublimes y lleva fijada un arma ultrapotente. La Rueda de la Fortuna provoca unos desperfectos brutales, además de producir un efecto aleatorio en el vehículo enemigo. Dicho efecto va desde el hurto de armas a un retroceso de alucine. La longitud de la máquina de John la convierte en un blanco fácil, pero la excelencia de su blindaje, velocidad y armamento compensan con creces este fallo insignificante; además, estarás demasiado ocupado fardando como para darte cuenta.

Flying all star trio



COCHE: **DAKOTA STUNT CYCLE** (Vuelo de Dakota)
ACELERACIÓN: **336**
VELOCIDAD: **204**
BLINDAJE: **50**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **348**
ARMA ESPECIAL: **GLORIFICADA**

Muy importante: ¡ni se te ocurra empezar con esta moto! Lo mejor del All Star Trio es su mortífera arma especial. La Glorificada lanza tres cohetes de artificio al aire que luego rastrean y destruyen el blanco. Cada cohete tiene una descomunal onda expansiva y es fácil destruir un vehículo con uno o dos tiros. Por desgracia, la moto no deja de dar botes en las rocas y apenas hacen falta unos impactos para borrarla del mapa.

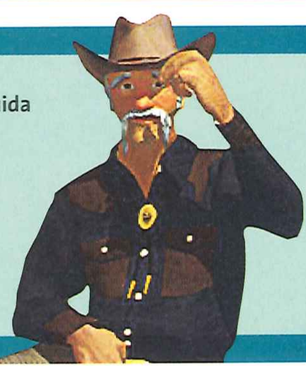
Houston



COCHE: **SAMSON TOW TRUCK** (Camión Samson)
ACELERACIÓN: **310**
VELOCIDAD: **204**
BLINDAJE: **256**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **110**
ARMA ESPECIAL: **GANCHO REMOLCADOR**

Houston uno de los primeros Vigilantes a los que puedes tener acceso. Posee un excelente ataque con el Gancho Remolcador, que usa para arrastrar a los rivales y catapultarlos al aire. Resulta especialmente efectivo en los niveles con agua, donde puedes tirar al enemigo a los tiburones. El gancho de remolque causa grandes daños al arrastrar al enemigo, pero se puede partir sin grandes problemas. El vehículo de Houston tiene un manejo razonable y un blindaje por encima de la media, así que no te costará mucho alzarte con la victoria.

Convoy



COCHE: **LIVINGSTON TRUCK** (Camión Livingston)
ACELERACIÓN: **50**
VELOCIDAD: **148**
BLINDAJE: **400**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **62**
ARMA ESPECIAL: **TRUENO ATRONADOR**

El camión Livingston es tan lento y poco maniobrable que enseguida te entrará el frustre. Deberías sacarte de encima a la menor oportunidad el remolque adosado a la parte trasera. Puedes conseguir esto recogiendo el potenciador del Hidroflotador. Tras deshacerte del trailer, ¡puedes dedicarte a repartir muerte! Con un blindaje máximo a su disposición, la mejor arma es el camión en sí. Embiste y tritura al contrario usando su peso superior y unos cuantos tiritos del Trueno Atronador.

MISIONES DE LOS VIGILANTES

MISIÓN 1: Arizona-Meteor Crater

Objetivo A. Recoger dos maletines.
Objetivo B. Proteger el observatorio de meteoritos.
Objetivo C. Destruir el vehículo enemigo.

Una primera empresa bien fácil en la que lo más complicado es dar con los maletines. Hay que recuperarlos enseguida antes de que el observatorio sea arrasado. El primer maletín está oculto en el mismo observatorio. Date un paseo rápido por ahí y píllatelo. El segundo maletín debería estar en el mismo lugar o detrás de una tienda de donuts.

MISIÓN 2: Lousiana-Ghastly Bayou

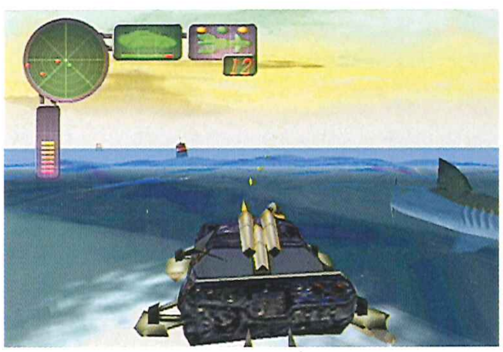
Objetivo A. Recoger dos maletines de las tumbas.
Objetivo B. Proteger las tumbas.
Objetivo C. Acabar con el Coyote.

Esta misión también resulta algo rutinaria. Los maletines son bastante fáciles de encontrar y ambos están en el mismo sitio: el cementerio. Ve por el pantano o bien usa el teletransportador de la casa fantasmagórica para llegar a la arcada. Desde allí, busca tumbas que tengan una única puerta negra. Dispara una ráfaga corta de metralleta contra las puertas y desencajarás un maletín. Si no aparece ninguno, cesa el fuego y mira otra tumba.

Con ambos maletines en tu poder, sal del cementerio y dirígete al otro lado del pantano, pues no debes permitir que las lápidas sean destruidas.

MISIÓN 3: Florida-Launch Site

Objetivo A. Recoger tres bombas.
Objetivo B. Proteger y lanzar el cohete Apolo.
Objetivo C. Eliminar a todos los rivales.



Antes que nada, ve a lanzar el cohete Apolo para que no lo destruyan durante la misión. El cohete está en la plataforma con orugas junto al edificio de la NASA. Ve directo a por el letrero de la NASA. Sitúate frente al edificio de la izquierda. Dispara a la puerta y entra en el centro de lanzamiento. El cohete pasará a la rampa de lanzamiento. Entra de nuevo en el edificio de la NASA cuando el cohete llegue a la rampa para lanzarlo al espacio.

Ahora debes ir a por las tres bombas. Ve detrás del edificio de la NASA y hazte con los Hydrofloaters. Atraviesa el mar hacia la pequeña isla circundada por una valla eléctrica. Ábrete paso a tiros por entre el alambre electrificado y toma las tres bombas.

MISIÓN 4: Pennsylvania-Steel Mill

Objetivo A. Localizar las tres cajas de suministros.
Objetivo B. Proteger el tren del dinero.
Objetivo C. Aniquilar a los vehículos enemigos.

Registra la fábrica y la parte delantera del patio para dar con las dos primeras cajas de suministros. Extiende tu búsqueda al apartadero y a los montículos de carbón si sales con las manos vacías. La última caja de suministros se encuentra en uno de los vagones del tren. Propínale una ráfaga rápida para desencajarla.

Mantener el tren en buen estado no es demasiado difícil. Tú sólo asegúrate de proteger los dos puentes que cruzan el río: si los destruyen, el tren lo lleva crudo. Procura hacer que los Coyotes te sigan a la fábrica, donde puedes atraerlos al metal ardiente y a una muerte segura.

MISIÓN 5: Minnesota-Nuclear Plant

Objetivo A. Recoger tres bombas.
Objetivo B. Proteger la planta nuclear.
Objetivo C. Desguazar al enemigo.

Las tres bombas están escondidas en la planta nuclear principal. Una está entre las dos turbinas amarillas, las otras dos se encuentran a los lados y a veces aparecen en la sala de control. Una vez hayas recogido las bombas, aléjate de la planta. Los generadores del fondo causan graves daños a cualquier vehículo que los toque. Hazte con un Bruiser Cannon y usa el Cowpuncher especial para lanzar al enemigo contra los generadores.



MISIÓN 6: Utah-Winter Games

Objetivo A. Recoger tres maletines y entregarlos en el alojamiento.
Objetivo B. Proteger el alojamiento.
Objetivo C. Borrar al enemigo de la faz de la tierra.

No te molestes en buscar los maletines, porque los llevan los Coyotes. Cada coche dejará uno tras de sí al ser destruido. Lo único que debes hacer es eliminar a los Coyotes y dejar las maletas en el alojamiento. Toma parte en algunas pruebas de invierno y visita luego el podio de premios para conseguir una mayor potencia de fuego.

MISIÓN 7: California-Pacific Harbour

Objetivo A. Recoger tres cajas de suministros.
Objetivo B. Proteger la barcaza.
Objetivo C. Desmantelar los coches enemigos.

La forma más fácil de proteger la barcaza es alejarte bien de ella. No vayas por el muelle central a menos que la barcaza haya salido al mar. Para hallar las cajas de suministros registra el interior de los almacenes. Luego, mira en los patios de contenedores al otro lado de los muelles. A veces los podrás encontrar en el agua, cerca de los dos atracaderos.

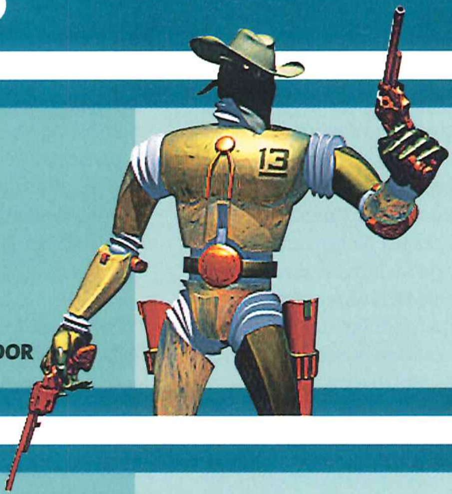
MISIÓN 8: Alaska-Alaskan Pipeline

Objetivo A. Recoger cinco bombas y tirarlas al mar.
Objetivo B. Proteger los silos de petróleo.
Objetivo C. Exterminar a los coches enemigos.

Los silos de petróleo son muy difíciles de proteger, ya que la mayoría de bombas se encuentran muy cerca. Por suerte, tus facinerosos enemigos deberán destruir los cuatro para que tu misión sea un total fracaso. Tu primera prioridad debería ser, para que no tengas ningún problema, hallar las bombas. La mayoría están situadas en los silos y a su alrededor. De todas formas, debes saber que algunas están ocultas bajo los largos conductos de arriba y unas pocas las podrás encontrar entre las rocas.

COYOTES

Dallas 13



COCHE: **PALOMINO XIII**
ACELERACIÓN: **362**
VELOCIDAD: **316**
BLINDAJE: **232**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **72**
ARMA ESPECIAL: **MEGACOLISIONADOR**

La capacidad de flotación del Palomino XIII hace que sea fácil que le den y vaya dando botes. El cojín de aire sobre el que se desplaza invalida los efectos del terreno. Va igual de rápido por la nieve y el hielo que por tierra. El Megacolisionador es un láser que produce una lanza de fuego que consume todo cuanto toca. Además repele y lanza a un lado a los vehículos enemigos atrapados en el haz. El disparo dura unos cuantos segundos, así que puedes mover el coche para ajustar la mira. Esta arma es especialmente eficaz en la destrucción de objetivos.

Nina Loco

COCHE: **EL GUERRERO**
ACELERACIÓN: **336**
VELOCIDAD: **260**
BLINDAJE: **206**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **136**
ARMA ESPECIAL: **MISIL LEMING**

Veloz y peligroso, El Guerrero es un coche a tener en cuenta. Si bien no es tan bueno como el Thunderbolt de John Torque, El Guerrero puede finiquitar a la mayoría de rivales. El Misil Leming es un artefacto la mar de molón. Al activarlo, sale hacia arriba y luego baja contra tu blanco a gran velocidad. El tamaño del coche de Nina hace de ella un blanco fácil, así que deberías agenciarte un montón de cajas de armas especiales y combatir desde lejos.



Molo



COCHE: **BLUE BURRO BUS** (Burro Bus Azul)
ACELERACIÓN: **128**
VELOCIDAD: **92**
BLINDAJE: **352**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **112**
ARMA ESPECIAL: **NIEBLA**

Al usar el Blue Burro Bus la mejor táctica es mantener una buena velocidad punta y liarse entonces a embestir a lo loco. El vehículo es tan lento que resulta casi imposible apuntar a los coches más rápidos. Asegúrate de recoger cantidad de misiles rastreadores y otras armas guiadas. La Niebla es el arma más inútil con que puedes contar. Sí, paraliza a los coches enemigos atrapados en su humo de corto alcance, ¡pero es que es un alcance cortísimo, y el bus es tan lento que no pillaría ni a una tortuga reumática!

Obake

COCHE: **TSUNAMI**
ACELERACIÓN: **284**
VELOCIDAD: **340**
BLINDAJE: **37**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **198**
ARMA ESPECIAL: **ESPADA**

El Tsunami tiene un blindaje con el que podrías envolverte el bocadillo. El primer tirito que le arreen le causará un daño considerable. Tenlo siempre en movimiento o te llevarán de un lado a otro como a una muñeca de trapo. La Espada del Tsunami es un arma devastadora. Al activarla, el vehículo se abalanza hacia delante a toda pastilla, partiendo a los coches enemigos en dos y causando unos daños de órdago. Al arremeter, el Tsunami es inmune a los disparos. Además, la Espada te permite huir en un periquete.



Lord Clyde



COCHE: **EXCELSIOR STRETCH LIMO** (Limusina Excelsior)
ACELERACIÓN: **184**
VELOCIDAD: **156**
BLINDAJE: **298**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **246**
ARMA ESPECIAL: **RELÁMPAGO EN CADENA**

La Stretch Limo es un blanco grandote. Los cohetes y las armas especiales no guiadas se lo pasarán en grande contra este monstruo. Además, cuesta mucho maniobrarlo en curvas cerradas y trechos angostos. El Relámpago en Cadena es demoledor a corto alcance. Cualquier coche que se acerque a la Limo es electrocutado y lanzado al aire por su potencia. La Limo tiene una velocidad punta razonable y un buen blindaje, así que arrimarse al enemigo no será un problema...

MISIONES DE LOS COYOTES

MISIÓN 1: Arizona-Meteor Crater

Objetivo A. Localizar tres bombas.
Objetivo B. Destruir la gasolinera.
Objetivo C. Erradicar al enemigo.

Primero busca las bombas. Mira detrás de la tienda de donuts y en el propio cráter del meteoro. Si aun así no las encuentras, mira fuera y dentro del observatorio. Cuando hayas llegado a las tres bombas, busca una gasolinera y vuélala. Sólo debes eliminar una gasolinera para completar el objetivo de la misión.

MISIÓN 2: Utah-Winter Games

Objetivo A. Recoger cuatro maletines.
Objetivo B. Destruir el alojamiento.
Objetivo C. Aplastar a todos los enemigos.

Los maletines se suelen encontrar en las pruebas de esquí, tales como el salto o el bobsleigh. Luego, deberías mirar en el balcón del alojamiento y, después, en los podios. Si todo lo demás falla, busca detrás de los chalets o en los telesillas. Una vez tengas las maletas, desintegra el alojamiento.

MISIÓN 3: California-Puerto del Pacífico

Objetivo A. Recoger cuatro cajas de suministros.
Objetivo B. Destruir ocho contenedores.
Objetivo C. Quítale las penas al enemigo.

Tus dos primeros objetivos tienen lugar casi en el mismo sitio. Revienta los contenedores de color naranja situados en los dos extremos del embarcadero. Debes destruir al menos ocho para completar el objetivo B. En medio de los contenedores deberías hallar una o dos de las cajas de suministros. Si no, mira en los almacenes que rodean el embarcadero.
Si la búsqueda no ha dado resultados, extiéndela para que incluya el agua y el faro.

MISIÓN 4: Alaska-Alaskan Pipeline

Objetivo A. Recoger y dejar caer cuatro bidones de petróleo alrededor de la refinería.
Objetivo B. Destruir la refinería.
Objetivo C. Vaporizar a los coches enemigos.

Encontrar los bidones de petróleo debe ser tu máxima prioridad. Cuando la refinería queda demolida, llegar a ellos es más difícil. La mayoría de bidones estarán en lo alto de los silos de petróleo. Sube por las rampas o por las tuberías para llegar arriba. Luego hazte a la mar para acumular armas especiales y prosigue ahí tu búsqueda. Si ésta es infructuosa, mira en las rocas que rodean el oleoducto. Una vez que todos los bidones obren en tu poder, llévalos al edificio principal de la refinería (el lugar donde se unen todos los conductos) y déjalos allí. Luego, procede a eliminar la refinería del mapa.

MISIÓN 5: Minnesota-Nuclear Plant

Objetivo A. Recoger cinco bombas y entregarlas en la planta de turbinas.
Objetivo B. Destruir los reactores nucleares.
Objetivo C. Hacer un batido con todos los coches enemigos.

Ve primero a por los reactores nucleares. Toma un escudo y usa cohetes para destrozarlos. Cuando veas que los reactores se vuelven blancos, esfúmate enseguida a menos que quieras que se te volatilice la mitad de la energía. Repara tu blindaje tras cargarte los reactores. Empieza a buscar las cinco bombas en el área de contenedores detrás de los reactores. Allí, si tienes suerte, suele haber cuatro. Registra las piletas cuadradas a cada lado del canal de drenaje para conseguir la última. Cuando tengas todas las bombas, ve a la turbina principal y déjalas todas.

MISIÓN 6: Louisiana-Ghastly Bayou

Objetivo A. Recoger cinco maletines y guardarlos en la tumba grande.
Objetivo B. Destruir las refinerías de azúcar.
Objetivo C. Retirar a los coches enemigos.

Primero destruye las refinerías de azúcar. Hay cuatro a la izquierda de la casa principal. A veces dejan armas al disparar contra ellas. No te quedes por las plantaciones de azúcar porque es fácil hundirse. Acto seguido ve a los muelles: por allí hay dos o tres maletas. Los maletines del pantano están demasiado altos para alcanzarlos de una manera normal. Lo mejor será que abras las compuertas al borde del pantano. Toma un potenciador de Hydrofloater para llegar a ellos cuando suba el agua.

MISIÓN 7: Florida-Launch Site

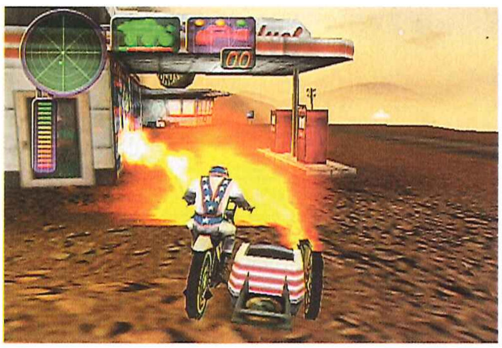
Objetivo A. Localizar seis bidones de combustible.
Objetivo B. Destruir el transporte del cohete.
Objetivo C. Sacudir a los coches enemigos.

Los bidones de combustible se pueden hallar en la isla, rodeados por una valla eléctrica. Allí suele haber dos o tres. Registra el hangar que contiene la lanzadera espacial en busca de otros dos bidones. Mira en el interior del centro de la NASA para ver si hay alguno ahí escondido. Por último, ve por las rocas junto a la plataforma de lanzamiento para hallar el último par de los escurridizos bidones. Equípate con las armas del puesto de observación y elimina luego el transporte que alberga el cohete.

MISIÓN 8: Pennsylvania-Steel Mill

Objetivo A. Robar el tren y esconder el dinero cerca del puente largo.
Objetivo B. Destruir los edificios de las fábricas.
Objetivo C. Fundir a los coches enemigos.

Carga hacia delante y dispara al motor del tren. Destrúyelo y caerán todos los maletines. Ve hacia allí rápidamente y recógelos todos. Dirígete al puente largo. Pasa por él y deja las maletas. Entonces puedes dedicar tu atención a los edificios de las fábricas. El mejor modo de cargártelos es pasar por su interior: los Vigilantes te dispararán muy amablemente, dándole a los edificios por ti. Seguidamente, deberías cargarte tanto la licuadora de barras de acero como el taller de fundición.





DRIFTERS

Astronaut Bob 0

COCHE: **MOON TREKKER** (Viajero de la Luna)
ACELERACIÓN: **322**
VELOCIDAD: **64**
BLINDAJE: **134**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **308**
ARMA ESPECIAL: **RECOLECTOR**

Por su excelente manejo todo terreno, el Moon Trekker recoge ítems con una rapidez que da gusto. También supera en maniobrabilidad a la mayoría de demás coches a corto alcance, lo cual le permite poner en juego el Recolector. Éste agarra y estruja repetidas veces a los coches enemigos. Mientras hace esto, puedes disparar la metralleta para causar un daño extra a tu inmóvil enemigo. La baja velocidad del Moon Trekker lo convierten en un blanco fácil para armas especiales o sin guiar y su blindaje no puede soportar demasiado castigo por parte de ninguna de éstas.



Garbage man

COCHE: **GRUBB DUAL LOADER** (Cargador Global)
ACELERACIÓN: **180**
VELOCIDAD: **50**
BLINDAJE: **376**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **78**
ARMA ESPECIAL: **COMPACTO**



Grubb Dual Loader se comporta como un ladrillo sobre ruedas. Tiene un enorme diámetro de giro y una velocidad punta para echarse a llorar. Con este armatoste no podrás esquivar mucho, de ahí su elevado blindaje. El arma especial Compacto es muy eficaz. Sólo tienes que embestir a otro vehículo mientras el arma está activa y lo descargarás en la trituradora de basura para causarle un daño máximo. Con el Compacto es difícil alcanzar a los vehículos rápidos. Usa minas magnéticas para paralizarlos antes de acercarte a matar.

Agent R Chase

COCHE: **CHRONO STINGER** (Picador)
ACELERACIÓN: **374**
VELOCIDAD: **330**
BLINDAJE: **98**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **224**
ARMA ESPECIAL: **MALOS TIEMPOS**

A pesar de tener un blindaje de pena el Chrono Stinger tiene un manejo excelente. Mientras no dejes de moverte es probable que logres ir por delante de los demás coches. El Malos Tiempos, su arma especial, es una de las más inútiles del juego. Aunque paraliza al enemigo, es difícil de apuntar. Asegúrate de tener seleccionado un Mortero de Martillos o un Cañón Boxeador con la munición al máximo. Luego, usa un tiro súper potenciado para lanzar un ataque fustigador contra el enemigo inmóvil. Agent Chase es el mejor de los Drifters iniciales.



Chassey Blue

COCHE: **VERTIGO**
ACELERACIÓN: **278**
VELOCIDAD: **295**
BLINDAJE: **148**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **91**
ARMA ESPECIAL: **PODER ESTELAR**



El Vertigo está a la par del Thunderbolt de John Torque. Una velocidad y un manejo geniales hacen de él una de las mejores opciones sobre cuatro ruedas. El mortífero rayo orbital de su Poder Estelar resulta muy eficaz a la hora de desmenuzar a grupos de enemigos. Una vez fijado, el satélite es letal, persiguiendo al vehículo objetivo con su potente haz láser. Si los coches enemigos están apelotonados, los perforará a todos. Chassey pasa a estar disponible cuando completas el juego con todos los Drifters seleccionables al principio.

Padre Destino

COCHE: **GOLIATH HALF TRACK** (Camino de Goliath)
ACELERACIÓN: **156**
VELOCIDAD: **151**
BLINDAJE: **295**
CAPACIDAD DE EVASIÓN: **188**
ARMA ESPECIAL: **PUERTA DE HADES**

Cuando completes el juego con Chassey Blue podrás seleccionar a Padre Destino. Su Goliat Half Track es reconocible al instante como una máquina de destrucción total. Con una gruesa chapa de blindaje y una velocidad máxima razonable, el Half Track puede acercarse con rapidez al enemigo y lanzar un ataque aplastante con sus orugas. La Puerta de Hades del Padre es uno de los mejores ataques especiales. Al activarlo, el Half Track desaparece y reaparece luego con un alarido de almas debajo del vehículo objetivo, haciendo que la tierra se erice con una potencia mortal.



MISIONES DE LOS DRIFTERS

MISIÓN 1: Arizona-Meteor Crater

Objetivo A. Recoger dos bidones de combustible.
Objetivo B. Burlar a la policía.
Objetivo C. Hacer polvo al enemigo.

Lo primero es lo primero: escucha la sirena y permanece atento al coche patrulla. Si establece contacto con tu vehículo, el objetivo B fracasará al instante. En cuanto a las latas de carburante, lo mejor es mirar en las estaciones de servicio o detrás de las tiendas de donuts. De vez en cuando también pueden encontrarse en el cine o incluso en el observatorio.

MISIÓN 2: California-Pacífic Harbour

Objetivo A. Localizar tres cajas de suministros.
Objetivo B. Obligar al camión de carga a detenerse en el puente.
Objetivo C. Liquidar a todos los coches enemigos.

Antes que nada, para el camión en el puente. Aguarda a que el camión contenedor cargue y vaya al puente suspendido y dispárale una ráfaga de metralleta para que se detenga. Luego, debes buscar las cajas de suministros. Éstas suelen estar en los almacenes o cerca de los contenedores. A veces pueden hallarse en el agua. Una vez cumplidos los dos primeros objetivos, cárgate al único enemigo.

MISIÓN 3: California-Puerto del Pacífico

Objetivo A. Hallar tres contenedores de petróleo y llevarlos a los silos.
Objetivo B. Despedazar tres icebergs amontonados.
Objetivo C. Pulirse a los coches enemigos.

Ve, primero de todo, a por el objetivo más fácil. Dirígete a los márgenes del agua y píllate un potenciador de Hydrofloater. Navega hacia la plataforma de perforación y espera a que aparezca el primero de los icebergs. Conviértelo en cubitos con tu preciosa metralleta. Rodea el área y aguarda a que salgan los dos siguientes icebergs. Dispara contra ambos para conseguir cumplir el objetivo B. Dar con los contenedores de petróleo es un pelín complicado: con todo ese metal por ahí tirado pueden ser difíciles de avistar. Conduce por los aledaños rocosos del área: la mayoría de contenedores pueden estar en los salientes de ahí. Cuando los tengas todos, ve a los silos de petróleo y suéltalos. Cada silo puede albergar un contenedor.

MISIÓN 4: Minnesota-Nuclear Plant

Objetivo A. Hallar cuatro maletines y dejarlos en las cajas nucleares.
Objetivo B. Evitar la contaminación radioactiva.
Objetivo C. Jubilar a todos los coches enemigos.

Empieza tu búsqueda de los maletines en la planta de turbinas principal. Desde allí, mira en las calles que rodean el complejo y luego en los generadores de corriente. Cuando tengas los cuatro, dirígete a los contenedores blancos de delante de la fábrica de la colina. Deja las maletas aquí para completar el objetivo A. Para no volverte radioactivo, no destruyas nada que parezca tóxico (los barriles amarillos y el brillo son un gran indicio de toxicidad).

MISIÓN 5: Utah-Winter Games

Objetivo A. Recoger cuatro cajas de suministros y llevarlas a los teleféricos.
Objetivo B. Superar los récords de las tres pruebas.
Objetivo C. Mandar al otro barrio a todos los coches enemigos.

Las cajas de suministros se encuentran más que nada en las tres pruebas o cerca de ellas. A veces aparecen junto a los chalets o el alojamiento. Hazte con las cuatro cajas, vete a la estación de teleférico y déjalas allí. Para batir el récord de salto de longitud, equípate con algunos misiles rastreadores. Usa el turbo para cobrar altura y pasa por las puertas del final. Puedes hacer lo mismo en la carrera de bobsleigh. Asegúrate de cruzar las puertas al final de la carrera. Si oyes unos vítores, es que has pulverizado el récord.

MISIÓN 6: Louisiana-Ghastly Bayou

Objetivo A. Localizar seis bombas.
Objetivo B. Atrapar al caimán.
Objetivo C. Machaca a todos los coches enemigos.

Ve primero a las bombas. Mira en la plantación de azúcar cerca de las fábricas. Entre las cañas de azúcar hay unas cuantas bombas ocultas. Luego, ve a los muelles cerca de las esclusas para dar con algunas más. Eleva el nivel del agua para conseguir las últimas bombas escondidas en el mismo pantano. Para atrapar al lagartijo, ve cerca del fantasma, junto a la jaula. El caimán se presentará enseguida. Ve rodeando el área y al final tocará al espectro y quedará definitivamente encerrado.

MISIÓN 7: Pennsylvania-Steel Mill

Objetivo A. Recoger cinco bidones de carburante y entregarlos en los hornos de fuera.
Objetivo B. Detener el tren en el andén de servicio.
Objetivo C. Despachurrar a todos los coches enemigos.

Los bidones de combustible están bien ocultos alrededor de la fábrica de acero. Mira debajo de los puentes y por los bordes del mapa. La mayoría de bidones se pueden hallar cerca de los montículos de carbón en la parte trasera de la planta. Una vez que sean tuyos, dedícate a llevar el tren a la vía muerta. Puedes usar los interruptores rojos para manipular las vías. Antes de empezar a llevar el tren al apartadero, debes destruir los dos vagones que obstruyen la ruta o, de lo contrario, el tren explotará.

MISIÓN 8: Florida-Launch Site

Objetivo A. Recoger cinco cajas de suministros y llevarlas hasta el edificio de la NASA.
Objetivo B. Obligar a los enemigos a entrar en los túneles de viento.
Objetivo C. Dar para el pelo a todos los coches enemigos.

Tras la última misión puedes relajarte y tomarte esto con calma. Atraer a los enemigos al túnel de viento no debería ser un problema. Sólo has de disparar a la parte delantera del túnel y esperar a que el enemigo se persone. Cuando intenten acercarse a ti, pasa por el túnel y te seguirán a su interior. Para conseguir las cajas de suministros date un garbeo en el cohete. Toma las cajas en el camino de vuelta a la tierra. Deja las cinco en el edificio de la NASA y luego podrás dedicarte a los coches enemigos.

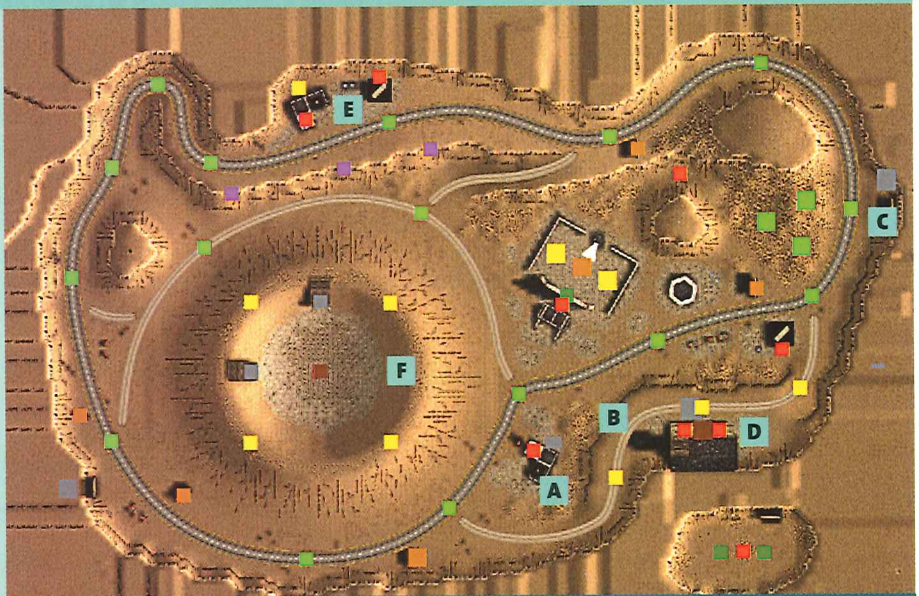


MAPAS DE NIVELES

Arizona Meteor Crater

El árido paisaje de Arizona es el decorado del primer escenario de batalla. Hay muchos barrancos que puedes usar para emboscar a tus enemigos. Los riscos y repechos de roca también proporcionan un lugar estratégico para aquellos que gusten de usar tácticas de francotirador.

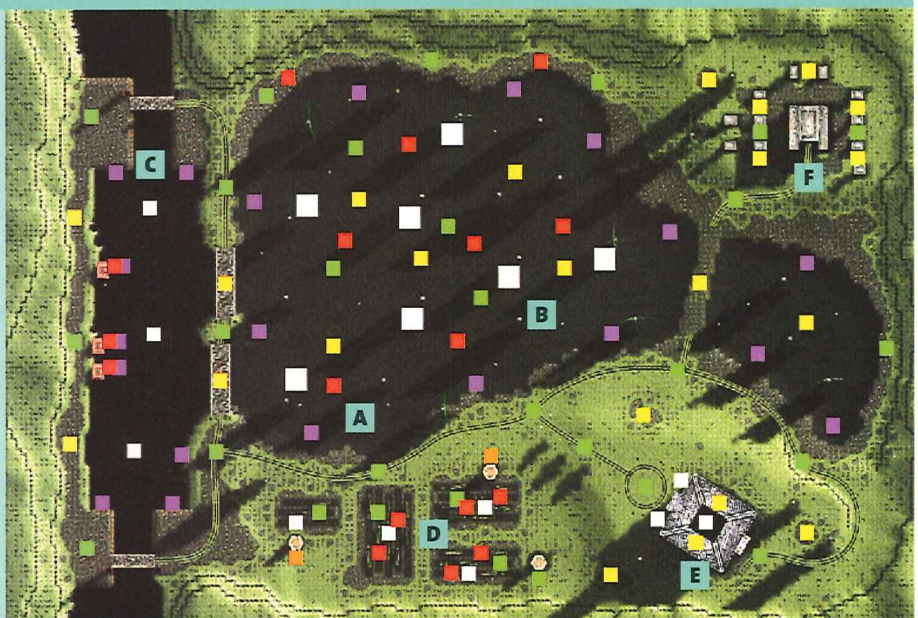
A. ¡Moja esto en el café y cómetelo! Cárgate la tienda de donuts y mira cómo rueda el aro gigante, aniquilando cuanto halle a su paso con su azucarado encanto.
B. El sheriff está a la espera junto a la tienda de donuts. Si rebasas el límite de velocidad se pegará a ti como una lapa. ¡Un par de misiles bastarán para disuadirlo!
C. ¿Quieres un atajo? Necesitas salirte del peligro enseguida? Pues ve hacia la mina o el observatorio para que te impulsen a un lugar aleatorio.
D. Arrasa el observatorio y un meteorito descomunal caerá en el cráter. Destrúyelo para activar la invasión de los bichos asesinos y revivir los mejores momentos de la película *Starship Troopers*.
E. ¿Necesitas un arreglo rápido y un cambio de aceite? Aparca junto a las bombas de gasolina y un mecánico te repondrá poco a poco la energía mientras te esperas.
F. Si merodeas demasiado rato por el cráter de meteoro, te atrapará una lluvia de rocas. Pisa a fondo y manténte un paso por delante del granizo cósmico.



Louisiana Gastly Bayou

Es complicado transitar por los fétidos cenagales. Lo más probable es que te hayan chupado en menos que canta un gallo. Los espíritus de los muertos no descansan en paz. Si perturbas su reposo, se teletransportarán, te atacarán e, incluso, te robarán.

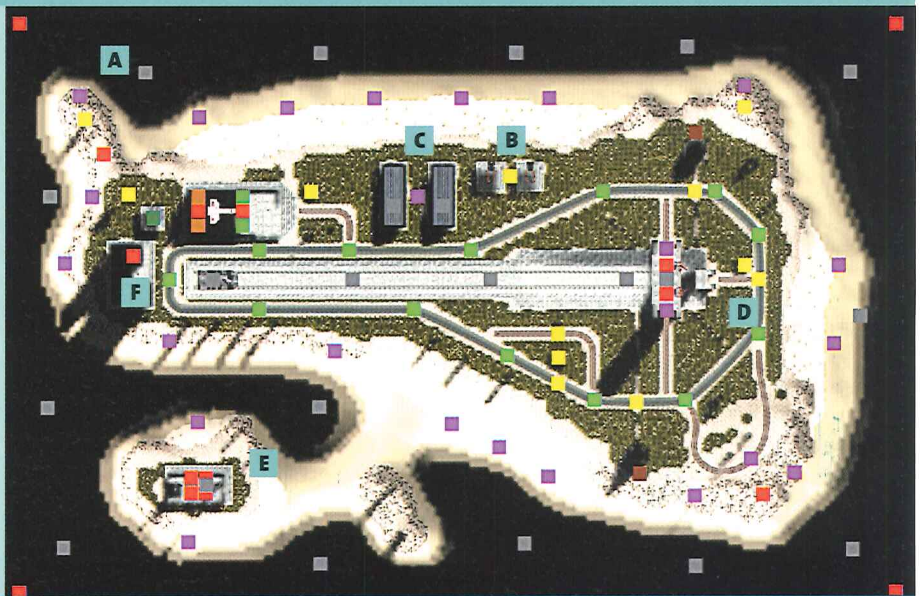
A. El caimán es una pizca irascible y se molesta por cualquier minucia en su parte del pantano. Si estás en el agua serás "comida para Juancho", así que no permanezcas flotando demasiado rato.
B. La jaula del caimán se puede activar yendo hacia el fantasma. Al ser atrapado en la jaula, el cocodrilo escupirá armas y blindaje. Si un coche queda encerrado en la jaula, sufrirá daños.
C. Dispara a los manubrios de las esclusas para conseguir abrirlas. Una vez abiertas del todo, subirá el nivel del agua y anegará el pantano.
D. No remolonees en la plantación de azúcar, ni aunque te vaya lo dulce. Tu vehículo se atascará en la tierra blanda y sufrirás desperfectos.
E. Si la casa o la gran tumba están poseídas por un espíritu, te teletransportarán al otro extremo del pantano. Ojo: ¡el espíritu suele exigir un precio por este servicio!
F. Ten cuidado en el cementerio. Si por accidente te cargas una tumba, el fantasma vengativo reaccionará con muy mala uva a la profanación y te atacará.



Items del Quest Mode
Mejoras en la propulsión
Caja con armas
Power-up
Arma especial
Reparación blindaje

Florida Launch Site

Las soleadas playas de Florida proveen una buena línea de observación para tus armas de largo alcance. Navega entre el oleaje para recoger armas a manta y vuelve a la arena a liarla. Manténte en guardia con los militares: éstos no se toman muy bien que comprometas la seguridad.



A. Justo cuando creías que no pasaba nada por ir sobre las olas, ¡van y vienen los tiburones! Ve rápido y no los molestes o serás pasto de los peces.
B. Los motores del cohete destellan cada cierto tiempo: todo lo que se les ponga detrás quedará frito. Dispara a los puntales y saldrán volando para volver a la tierra con resultados explosivos.
C. Los dos túneles de viento hacen pruebas a ratos. Si ves que absorben cosas, ¡aléjate a menos que quieras ver las aspas del ventilador de muy cerca!
D. Ve por el túnel de detrás del cohete cuando se vea la luz verde y llegarás a las estrellas.
E. La seguridad en la base es de lo más rigurosa. Las metralletas de las torres de guardia abren fuego contra cualquier coche que se acerque . ¡Y si intentas atravesar las vallas te llevarás unos cuantos voltios de recuerdo!
F. Si tienes que lanzar el cohete, entra en el centro de la NASA para que empiece a moverse hacia la rampa. Una vez allí, entra de nuevo en el centro para enviarlo a la luna.

Pennsylvania Steel Mill

La vida en las zonas metalúrgicas no vale gran cosa, sobre todo con los Coyotes rondando por ahí. La fábrica de acero, repleta de escombros, es un magnífico campo de batalla. Montones de refugios y armas a tutiplén la convierten en una buena arena para los ataques sorpresa.



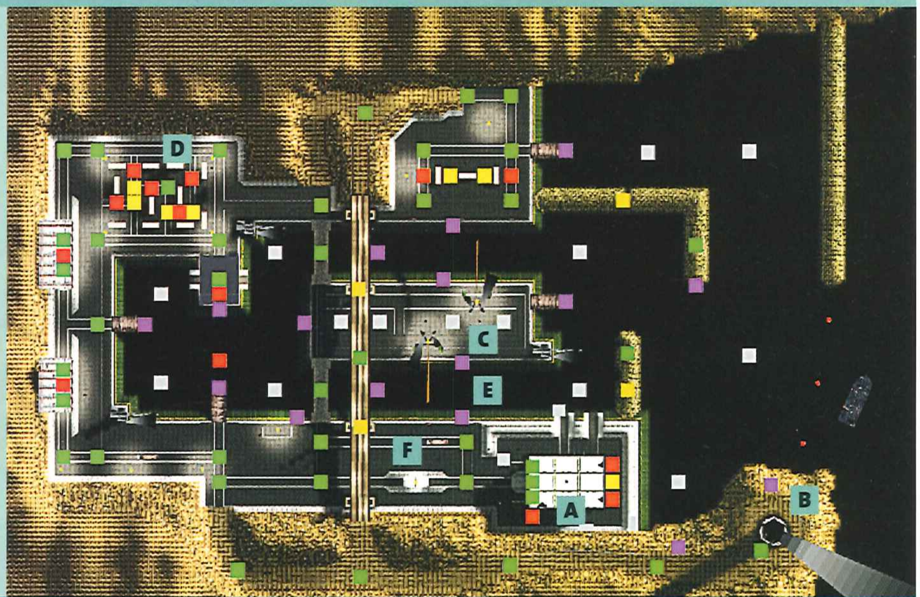
A. Si el tren se interpone en tu camino, debes disparar a las señales rojas para cambiar la vía. También puedes entrar en el túnel para que te teletransporten al instante haciea el otro lado de la fábrica.
B. Ve a cualquier ventana en el segundo piso de la sala de fundición. La grúa magnética levantará tu coche del saliente y lo llevará al alijo de equipamiento.
C. ¿Andas escaso de armas y estás atrapado en la sala de fundición? Pues dispara a las calderas para soltar un torrente de metal ardiente sobre el enemigo.
D. No te acerques a la planta de la barra de acero. Las masas de metal al rojo vivo inmolarán tu coche al menor toque. Planta una mina magnética en la cinta transportadora para atrapar a los enemigos.
E. Los rodillos de acero de la colina son unos blancos de primera. Abre fuego sobre ellos y echarán a rodar, aplastándolo todo a su paso.
F. Los montículos de carbón son unos sitios estúpidos para aparcar. Dispara al carbón para encenderlo y quemar a quien esté en lo alto de la pila.

MAPAS DE NIVELES

California Pacific Harbour

En los muelles todo sigue como siempre, pese al tiroteo. El reparto urgente y el almacenaje se combinan para ayudarte. Mira en las rutas de entrega para aprovisionarte de material. Procura alejarte del camino de los camiones o sufrirás mucha pupita.

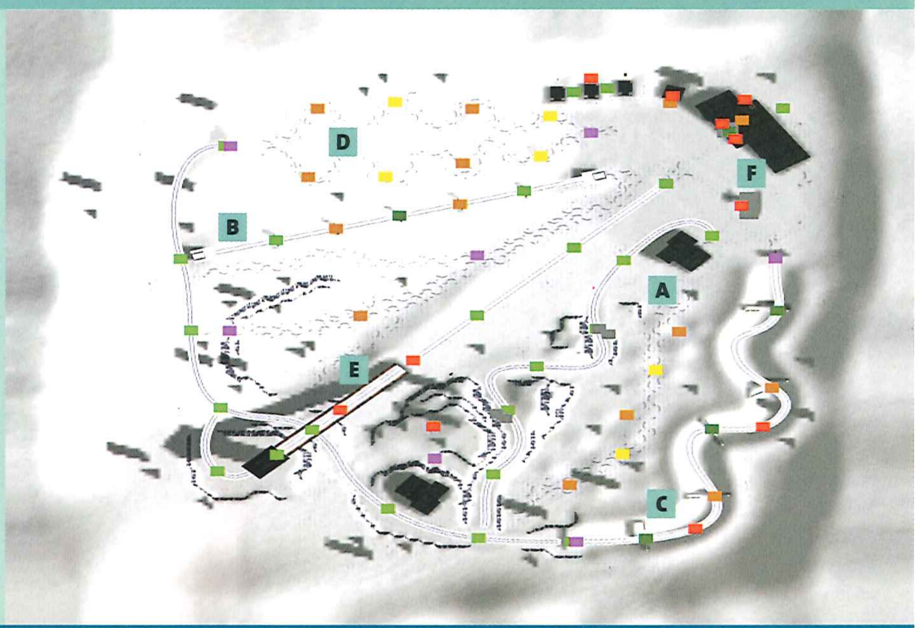
A. El depósito proporciona un acceso rápido y fácil al océano. Pasa por cualquiera de las tres puertas disponibles para desplazarte por el mapa.
B. Si has recibido una buena tunda, deberías ir al faro. Entra en la base de la casa y dale sin miedo al acelerador. Revolotearás hacia el techo del depósito y te harás con el blindaje que hay allí.
C. Las grúas están ahí para ayudarte. No te separes mucho de las grandes si quieres que te leven al otro lado del agua. Las pequeñas te rescatarán si estás en el mar.
D. Dispara a los contenedores de color naranja para soltar armas y otros interesantes ítems ocultos. De todas formas, no te acerques demasiado a ellas, porque tienen la costumbre de explotar a lo bestia.
E. Date un garbeo en la barcaza y haz un tour por el muelle. Si te quedas ahí demasiado rato es probable que te hundas cuando el enemigo lo eche abajo.
F. Para en la estación de pesaje y espera a que la luz se ponga en verde para que tu blindaje se restaure poco a poco.



Utah Winter Games

Combatir sobre hielo no tiene nada de divertido. La tracción es muy limitada y si te esfuerzas por subir la colina serás un blanco fácil. Consígue esquís y bandas de rodaje lo antes posible y tendrás oportunidad de luchar. La cima de la colina es un buen lugar desde el que disparar.

A. Cárgate las puertas del teleférico y entra en él para dar un agradable paseo. Allí hay muchas armas especiales que recoger y una buena vista que admirar.
B. El telesilla te llevará a lo alto de la colina a la velocidad de la luz. Lleva el coche a un gancho y disfruta de un viaje que te va a salir completamente gratis.
C. Una vez en la carrera de bobsleighs, no te puedes echar atrás aunque te entre miedo a última hora. Esta ruta helada es de un solo sentido. Si logras mantenerte en el trazado recogerás grandes premios al llegar al fondo.
D. Pasa por las puertas en la carrera de descenso. Atraviésalas todas y visita luego el podio de los vencedores al fondo de la colina para conseguir unos cuantos premios que no te vendrán nada mal.
E. Abre de un tiro la puerta y entra en la base del salto. Usa un turbo especial para realizar una artística pirueta justo al final del salto.
F. Vuela la cerca del alojamiento y cruza la puerta. Ahora puedes ir por el balcón del segundo piso para recoger las armas que se encuentra allí.



- Items del Quest Mode
- Mejoras en la propulsión
- Caja con armas
- Power-up
- Arma especial
- Reparación blindaje

Minnesota Nuclear Plant

Seguramente el sitio más loco para librar un duelo a tiros es en medio de un reactor nuclear, pero eso es exactamente lo que ocurre cuando visitas Minnesota. La contaminación y la electrocución acechan en cada esquina, así que ándate con ojo.

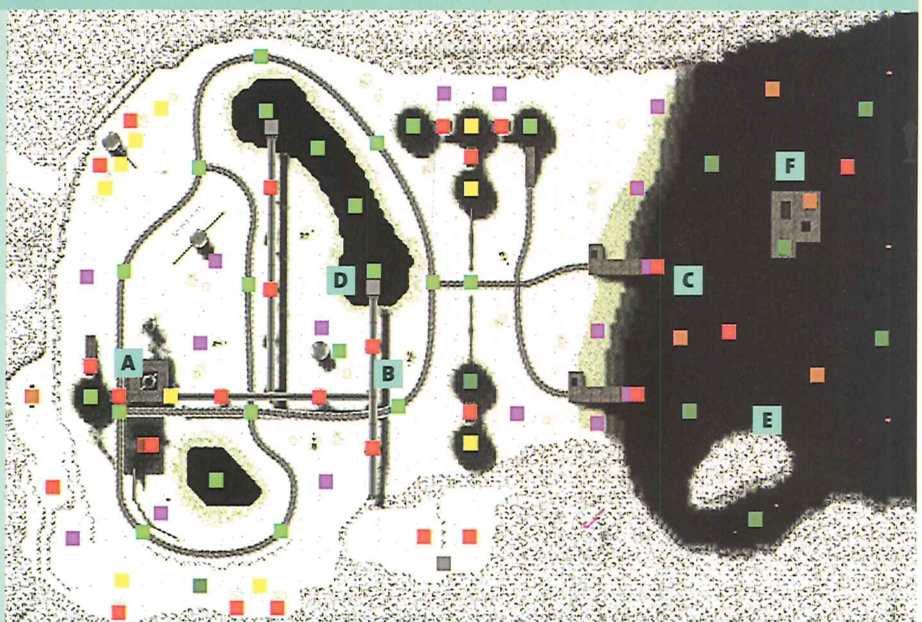
A. Dirígete al balcón de control en la planta de turbinas. Embiste el ordenador principal cuando la luz esté verde para que las turbinas produzcan blindaje: si arremetes contra él en rojo, todo aquél que se encuentre cerca de las turbinas quedará electrocutado.
B. Abre a tiros las puertas de emergencia que llevan a los reactores nucleares y destruye los núcleos para producir una explosión subatómica. Asegúrate de tener un escudo a menos que quieras brillar en la oscuridad.
C. Los túneles del borde del mapa dan acceso a las válvulas de agua pesada. Estos conductos suelen contener armas especiales y blindaje.
D. Cuando conduzcas cerca de los transformadores, permanece atento a las chispas eléctricas. Si te desvías demasiado cerca de los transformadores estarás en apuros.
E. ¿Ves esos barriles amarillos que lleva la carretilla elevadora? Pues aléjate de ellos.
F. Manténte lejos de las letales aspas de las turbinas. Si te absorben, tu vehículo sufre unos daños de alivio.



Alaska Alaskan Pipeline

En este clima deberás volar muchas cosas para no pillar frío. Date un paseo por el páramo y toma armas en las rocas. Tal vez te apetezca cargarte algunos silos de petróleo sólo por calentarte un poquito. Tampoco es cuestión de morir congelado.

A. Tras deslizarse por el petróleo, los coches enemigos dejan un rastro negro. Dispara a este rastro para prender al coche grasiento y ponte a hacer palomitas al calor de la lumbre.
B. Sube por las rampas y entra en el oleoducto. Tu coche será transportado al azar a un lugar con conducto que seguidamente lo escupirá.
C. Si sales al mar, ten cuidado de no asustar a los peces. Las ballenas asesinas (vale, son mamíferos) tienen la fea costumbre de hacer pedazos los coches veloces.
D. Aléjate de las charcas de petróleo: te frenan el coche y ahogan el motor. Por otro lado, si te aburres (cosa que dudamos bastante) también puedes encenderlas con fuego de metralleta.
E. ¡Iceberg justo enfrente! Los icebergs hundirán cualquier aparato que pasee por allí confiadamente. Usa la metralleta para romperlos y evitar problemas mayores.
F. Busca en la plataforma de perforación algunas armas decentes. Dispara a los puntales para obtener una explosión espectacular. Al ser destruida puedes encontrar aún más material.



BLUE STINGER

Eliot Ballade ha decidido disfrutar de unos dias de tranquilidad en la Isla de los Dinosaurios. Si hubiera sabido lo moviditas que iban a ser sus vacaciones, seguramente habría preferido irse a cazar tigres en la India.



OPCIONES DE JUEGO

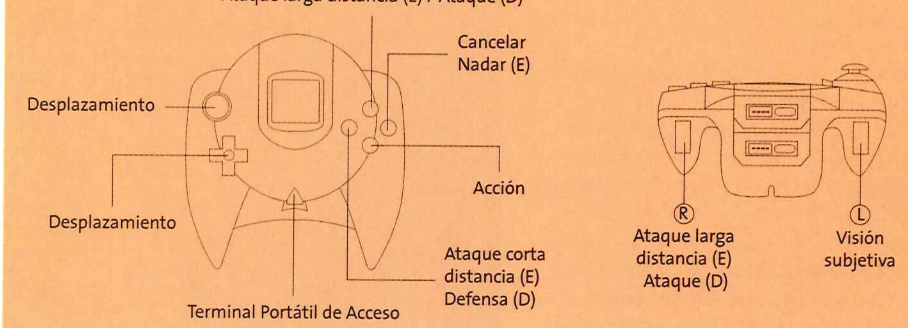
1 Jugador | Pistola | Volante | Internet | Arcade stick | Vibration pack

Género: **Aventura**
Opción 60 Hz: **No**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Activision**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo/Imagen personaje**

CONTROLES

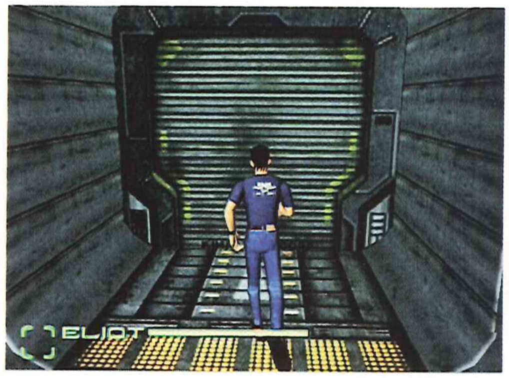


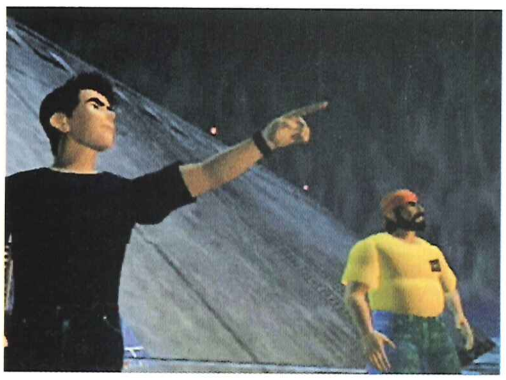
Algunos controles son exclusivos de un solo personaje. Así, los señalados con (E) pertenecen a Eliot y los indicados con (D) son de Dogs. En caso de que sean comunes, no aparece ninguna inicial entre paréntesis.

BLUE STINGER AL PRINCIPIO

■ En cuanto tomes el control de Eliot, sigue el camino y pasa por la primera puerta.
■ Recoge la Llave de la Puerta C01 (C01 Gate Key) junto al cadáver del suelo y úsala en el primer terminal que encuentres.
■ Tu nuevo amigo Dogs te salva de morir despellejado por un monstruo. A partir de este momento podrás utilizar a ambos personajes.
■ Toma la Llave de la Puerta C02 (C02 Gate Key) que hay junto al cadáver y empuja la caja hacia la sala cerrada de la derecha. Súbete a la caja y ve al techo de la habitación para coger la Llave de la Sala C02 (C02 Room Key) y la Recámara de la Pistola (Hand Gun Magazine).
■ Ahora ya puedes entrar en la Sala C02 y hacerte con la Pistola (Hand Gun) y la Identificación de Visitante (Visitor ID).
■ Sal de la sala y abre la puerta. Nephilim te aparecerá en el túnel. Luego, sal corriendo hacia el puente e ignora la puerta que conduce al área de la Ciudad-Laboratorio (Lab Town). Un mutante marino bastante feo querrá acariciarte los intestinos. Janine King disparará al monstruo, acabando con sus muestras de afecto.
■ A continuación, entra en el edificio llamado Puerto de la Lanzadera (Shuttle Port).
■ Pasa a la pequeña sala de la izquierda y pulsa el botón A cuando te encuentres de cara al ordenador rojo que hay en el lado izquierdo de la sala. Se activará una cuenta atrás.
■ Sal de la salita y cruza la gran puerta denominada A-STL para ir al hueco del ascensor.
■ Ve cuesta arriba sin perder mucho tiempo con los tentáculos y sube por la escalera metálica del lado derecho, cerca de la lanzadera, para entrar en la sala de control.
■ Introdúcete en el área enjaulada y activa el ordenador. Con ello evitarás que caiga ascensor.
■ Sal por la puerta que no cruzaste a una sala más amplia. Entra en A-STL y habla con el tipo al que has salvado de una muerte por espachurramiento. Toma el Lanzanapalm (Napalm Launcher).
■ Luego vuelve a la sala y recoge el Bate Metálico (Metal Bat) que hay escondido tras unas cajas. Abre la puerta que hay frente a la que cruzaste la primera vez.
■ Recorre el camino y tuerce a la izquierda en el cruce. Estás en el Área de Investigación (Brain Area). Ve hacia el lado derecho de la puerta para comunicarte con Janine. Habla con ella mediante el interfono y entra en la sala.
■ Vuelve a charlar con Janine para enterarte de que Kimra, la compañía biotecnológica de la isla, se ha forrado en secreto y crece con rapidez. Pasa por la puerta marcada con una "E" y recoge la Camiseta de Kárate (Karate T-Shirt).
■ Ahora debes ir a el Bar de Rat (Rat's Bar) para conseguir una Identificación con la que acceder al resto de la isla.











BLUE STINGER — SUPERMERCADO HELLO

■ Vuelve al puente en el que Janine se cargó al monstruo. Gira a la izquierda al final y dirígete al área de la Ciudad-Laboratorio (Lab Town). Ya tienes acceso gracias al Pase para la Ciudad (Town Pass) que te ha dado la chica.

■ Atraviesa el túnel, tuerce a la derecha al salir y sigue el camino. Deberías pasar junto al Supermercado Hello (Hello Market) y entrar en otro túnel. Crúzalo, pasa junto a la entrada del Congelador (Freezer), a la izquierda, y acércate a la pared del callejón sin salida. Toma la Tarjeta del Supermercado Hello (Hello Card) junto al cadáver.

■ Atraviesa el súper y localiza al encargado del almacén, en la Sala de Personal (Staff Room). Descubre que necesita una Medicina llamada Docksin que sólo se encuentra en una máquina expendedora del 2º Piso del Supermercado (Market 2F). Al lado del enfermo verás la Llave de la Armería (Gun Shop Key).

■ Primero ve al Depósito 2 (Storage Room 02) y empuja las cajas contra la pared para llegar a los controles de las persianas de emergencia. Introduce los códigos 0050 y 0030 en el panel. Asegúrate de mirar detrás de las cajas que hay en la pared de la izquierda para hallar una Tarjeta del Banco de Kimra (Kimra Bank Card). (Ver cuadro inferior)

■ Usa el Ascensor (Elevator) para ir a la 2ª Planta llamada Piso de las Rebajas (Bargain Floor) pero ten cuidado con el monstruo que te espera para darte la bienvenida.

■ Consigue la Medicina gracias a una de las máquinas expendedoras que hay en la pared de la derecha. Allí también estará el empleado que posee la Llave de Roland de la Caja Fuerte (Roland's Safe Key).

■ Si tienes más de 3.000 Dólares de Kimra (Kimra Dollars) puedes acceder a la sala protegida por láser. Allí puedes comprar armas muy potentes... pero bastante caras.

■ Vuelve a la Sala de Personal y abre la Caja Fuerte para obtener la Llave del Congelador (Freezer Key) que hay dentro.

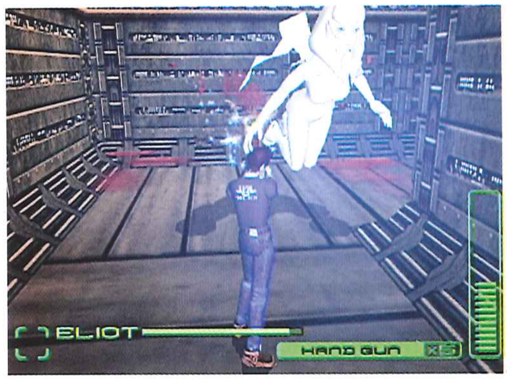
■ Si salvaste al encargado llevándole la Medicina antes de que la palme, te dará la Llave del Primer Depósito (1st Storage Key).

■ Ve al Primer Depósito (1st Storage Room) y abre la puerta metálica con dicha Llave. Recoge la munición y la Escopeta (Shotgun).

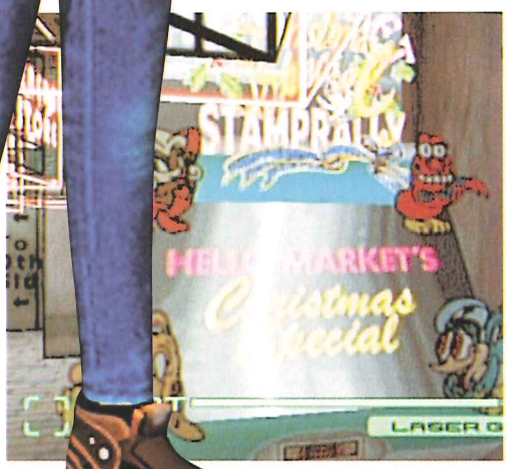
■ Sal del súper y dirígete al Congelador.











■ Para tener acceso al 2º Piso debes participar en el juego Rally de Etiquetas (Stamp Rally) que te propone la máquina que hay nada más entrar en el Supermercado. Tienes que conseguir 4 etiquetas correspondientes a otros tantos personajes del juego Pen Pen.

■ En el Lado A (Side A) del súper hay 2 etiquetas mientras que en el Lado B (Side B) están las restantes. Da igual el orden en que las consigas pero para que no pierdas mucho tiempo te aconsejamos seguir este orden.

■ 1ª Etiqueta. Lado A. En la zona de la Farmacia (Drug Store) situada a la derecha del pasillo de

■ 2ª Etiqueta. Lado B. En la Juguetería (Toy Shop) ya accesible tras desactivar la persiana de emergencia 0030.

■ 3ª Etiqueta. Lado B. En el Rincón de Audiovisuales (AV Corner) situado en la sección Comida y Bebida (Food & Drink).

Sin salir de esta sección, entra en la zona de Música (Music) para conseguir la Tarjeta del Videoclub (Rental Video Card). Y si tienes dinero, puedes salir de la sección y entrar en la Armería (Gun Shop).

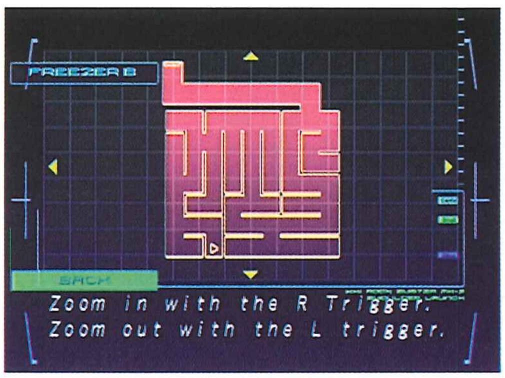
■ 4ª Etiqueta. Lado A. En el Videoclub (Rental Video) situado a la derecha de la entrada del súper.

BLUE STINGER EL CONGELADOR

■ Entra en él, sigue el camino hasta llegar a una bifurcación y tuerce a la izquierda. Habrá dos puertas, una a la izquierda correspondiente a la Sala de Caldeamiento (Warming Room) y otra al final del vestíbulo. Sal por ésta última y gira a la derecha. Vuelve a girar a la derecha en el cruce para localizar la Llave de la Sala de Caldeamiento (Warm Room Key). Vuelve allí para evitar que se te congelen hasta los calzoncillos por estar demasiado tiempo expuesto al frío extremo.
■ Píllate la Llave de la Sala de Operaciones (Operation Room Key) que hay en la Sala de Caldeamiento. Una vez hayas entrado en calor, sal por la puerta y gira a la izquierda para salir de nuevo del vestíbulo. Tuerce a la derecha pero, esta vez, gira a la izquierda en el cruce.
■ Ve siguiendo el camino hasta llegar a un punto en el que encontrarás dos puertas, una al final del vestíbulo y una justo a la derecha. Cruza la puerta al final del vestíbulo para entrar en la Sala de Operaciones (Operations Room).
■ Ve a la consola roja y toma la Llave Inversa (Invert Key). Recoge del suelo la Llave de la Sala de Máquinas (Machine Room Key).
■ Sal, cruza la puerta que hay justo a tu izquierda y sigue el camino hasta tener tres aberturas a tu derecha. Entra en la primera área descubierta a tu derecha para hallar un Calefactor (Heater) oculto en el rincón de la derecha.
■ Luego ve a la segunda abertura a tu derecha para abrir la puerta del cartel luminoso Oil Pressure C-Unit y vértelas con el peligroso monstruo superhormonado.
■ El bicho morirá gracias a unos cuantas de dosis de Napalm. Cuando deje de gruñir, hazte con la Llave de la Sala de Control (Control Room Key) y utilízala enseguida. Deberás ajustar la frecuencia de rotación del bombeo criogénico a 5.000 gracias a la Llave Inversa. No la dejes por debajo de esa cifra o derretirás el hielo del área del laberinto y soltarás a un monstruo bastante durillo.
■ Vuelve al vestíbulo de la Sala de Caldeamiento y, esta vez, ve directamente a la puerta que hay enfrente del vestíbulo.
■ Sigue el camino que va al laberinto dirgiéndote hacia el Congelador B (Freezer B) que verás en el mapa de tu inventario.
■ Baja por la rampa y sigue el camino de la derecha sin dejarlo hasta llegar a unos ventiladores. Continúa por el pasillo más alejado de estos para poder subir por una escalera metálica que te conducirá directamente al Congelador C (Freezer C).
■ Allí encontrarás la Llave de la Sala de la Carne (Meat Room Key) encima de los enormes bloques de hielo. Utilízala enseguida y destroza uno de los trozos de carne que te obstruyen el paso para poder salir del Congelador.



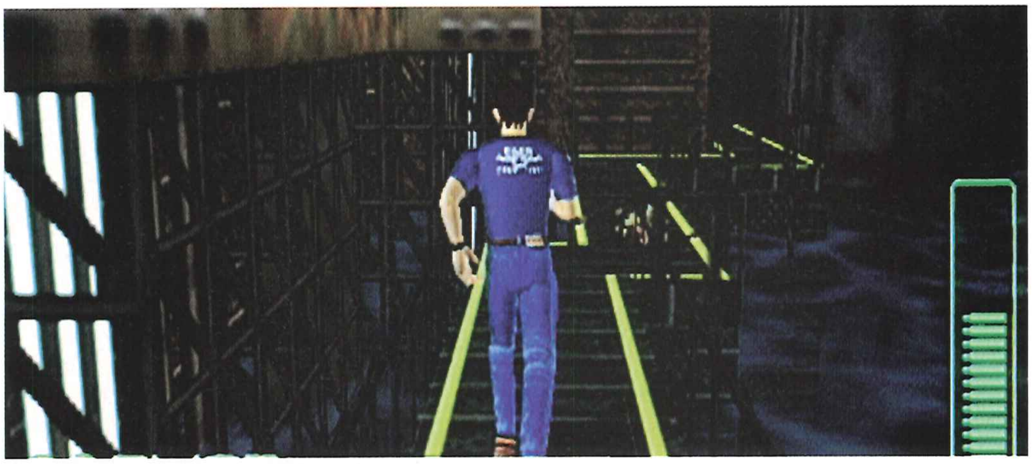






BLUE STINGER — EL BAR DE RAT

- Deja la sala, gira a la derecha y sigue el camino en dirección al Bar de Rat.
- Entra en los lavabos para obtener el Cañón de Raíl (Rail Gun).
- Pasa al Salón Recreativo llamado Digimuse y habla con la niña para que te dé una Ficha de Juego (Game Token). Juega al arcade Jungle Hunter, acertando a los tres blancos. Toma el Muñeco Gaily (Gaily Doll) y charla de nuevo con la niña. La criatura, radiante de felicidad, te proporcionará el código numérico (1224) para abrir la puerta.
- Baja por el camino, atraviesa la Barbería Kami-Yui (Barber Kami-Yui) y pasa a la siguiente área. De momento, sin la llave adecuada, no puedes entrar en el Club Omega (Omega Club).
- Dirígete al puerto y sigue el camino a través del túnel. El Bar de Rat está al final.
- Allí, empuja la mesa de billar hacia el interruptor de la pared del fondo. Púlsalo para abrir la trampilla que oculta unas escaleras. Baja por ellas y empuja el estante de la pared más alejada, cerca de donde se encuentra escondido Rat. Toma el Permiso de Conducir (Driver's License), la Tarjeta de Identificación de Chris (Chris ID) y la Llave de la Tienda de Aparejos (Tackle Shop Key).
- Deberás pasar por la Tienda de Aparejos (Tackle Shop) en tu camino de vuelta. Entra y cárgate a las carpas descomunales para obtener la Llave del Área de Pesca (Fishing Area Key). Úsala en la puerta que tiene la pegatina Muelle de Pesca (Fishing Pier) y dirígete hacia el pescador para comprobar que no se muestra muy comunicativo. Inspecciona el lugar para encontrar el Veneno para Peces (Fish Poison).
- Tu personaje lanzará automáticamente el Veneno en el estanque infestado de pirañas cuando llegues allí. De esta manera evitarás convertirte en un esqueleto mondo y lirondo. Deberás nadar para volver delante del Supermercado. Tírate al agua y bucea hasta llegar a las escaleras del final. Ten mucho cuidado con el atún talla XXL.





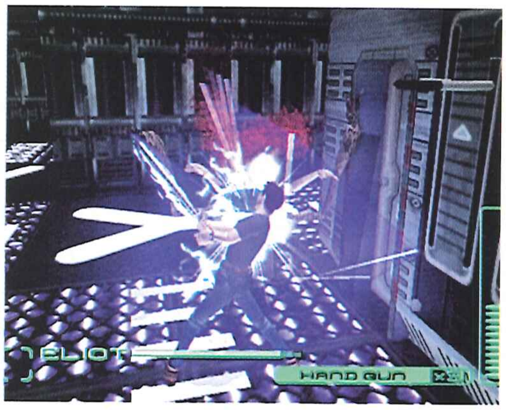




BLUE STINGER — RUN ROAD

- Corre de vuelta con Janine. Usa la contraseña 0513 en el panel para saber que la isla necesita más electricidad.
- Sal por la puerta señalada con una "E" en el Área de Investigación.
- Apenas llegar a Run Road habrá una entrada a la izquierda que te llevará al Helipuerto (Heliport). Vence al mega-centollo con ruedas, empuja la roca que bloquea la escalera y sigue el camino por el aparcamiento para hacerte con el Cañón Ametrallador (Gatling Gun).
- Vuelve a Run Road y tuerce a la izquierda para seguir el camino hacia la Central Eléctrica (Electric Power Plant) evitando siempre los disparos de los mecanismos voladores. Recoge la Tarjeta del Banco de Yucatán (Yucatan Bank Card) que encontrarás en una de las pequeñas cabañas de la zona A2.
- Al final del camino acabarás junto a un enorme Depósito de Combustible (Fuel Tank). Busca la Tarjeta del Depósito de Combustible (Fuel Tank Card) al lado de un cadáver para franquear el camino hacia lo alto del depósito. Una vez allí haz saltar las tapas a tiros. Vuelve al panel de control y activa el Depósito de Combustible. Luego corre sin detenerte hacia la parte más alta y ve al pasillo de la derecha para salir despedido al otro lado de Run Road.
- El vuelo libre sin paracaídas te dejará algo magullado pero ya podrás seguir el camino para entrar como Pedro por su casa en la Central Eléctrica.

BLUE STINGER LA CENTRAL ELÉCTRICA





■ Ve al área de la Central Eléctrica. Busca el interruptor de la Luz de Emergencia (Emergency Light) que hay en la pared más alejada de la entrada. Baja las escaleras que se acaban de abrir. Entra en todas las salas y píllate la Manivela (Crank) y dos Cables Eléctricos (Electric Cable).

■ Vuelve arriba y abre con la Manivela la puerta de al lado del Ascensor.
(Ver cuadro de la derecha)

■ Vuelve a la antesala y esta vez usa el Ascensor para ir al Segundo Piso de la Central (Plant 2F).

■ Llega hasta el Ascensor de este piso para subir al Tercer Piso de la Central (Plant 3F).

■ Continúa el camino hacia la Sala del Condensador (Condensor Room). Mata a la enorme libélula que transporta un cadáver para obtener la Tarjeta del Área de la Central (Plant Area Card) y poder cruzar la siguiente puerta.

■ No olvides recoger la Llave del Club Omega (Omega Club Key) en una de las salas.

■ Utiliza la Llave de la Sala del Condensador cuando llegues a ella. Mata a todos los insectos chupa-energía que están adheridos al generador para restablecer la corriente.

■ Vuelve otra vez al Área de Investigación. Por el camino, cárgate al cangrejo sobrealimentado que te espera en el exterior de la Central usando el Bazooka de Eliot (Eliot's Bazooka) que verás en el suelo. Cuando muera serás recompensado con la Llave del Coche (Car Key).

■ Toma los ítems de las siguientes habitaciones:
Sala B-5. Conseguirás una Vara Aturdidora (Stun Rod).
Sala R-7. Obtendrás un Cable Eléctrico.
Sala Y-4. Lograrás la Llave del Almacén (Stock Room Key).
Sala G-1. Podrás coger un Cable Eléctrico.
Almacén de Cables (Cable Warehouse) de la sección G. Utiliza la Llave del Almacén para entrar y hazte con la Tarjeta del Banco de Bermuda (Bermuda Bank Card) y con los Guantes Aislantes (Insulated Gloves).

■ Es el momento de hacer de chapucillas. Tienes que arreglar los cables de los siguientes paneles para restablecer el suministro eléctrico de la zona:
Panel 2 de la Sala G-3.
Panel 3 de la Sala Y-1.
Panel 1 de la Sala R-6.
Panel 3 de la Sala B-4.

■ Asegúrate de agenciarte la Llave de la Sala del Condensador (Condensor Room Key) que hay en la Oficina de Administración (Administration Office) de la sección Y.

BLUE STINGER EL ÁREA DE LABORATORIOS

■ Habla con Janine y activa el ordenador. Dirígete a Run Road y gira a la derecha. Utiliza la Llave del Coche en el todoterreno aparcado para llegar hasta el Laboratorio Xenobiológico de Kimra (Kimra Xenobiological Laboratory).

■ Ve a la puerta de la derecha y toma el Traje Aséptico (Clean Suit) para Eliot. Cuando se lo ponga, encontrará la Llave del Salón (Lounge Key) en uno de los bolsillos

■ Vuelve al vestíbulo y dirígete al Salón (Lounge) en el lado izquierdo. Busca en un rincón el Traje de Santa Claus (Santa Suit).

■ Cruza la siguiente puerta para acceder a la zona de relax. Date un buen baño ya que tanta aventura está haciendo emanar con fuerza tu característico olor corporal.

■ Cruza la única puerta de recepción que no has atravesado para ser objeto de un Chequeo de Limpieza de Gérmenes (Germ Clean Check).

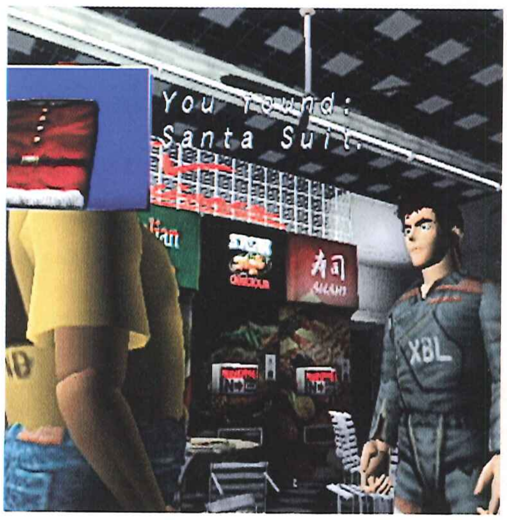
■ Ve al pasadizo principal y entra en la Sala de Proteínas (Protein Room). El enfrentamiento con el bicho viscoso tiene un lado positivo, porque consigues la Llave de la Sala de Observación (Observation Room Key), y un lado negativo, ya que Eliot se ha contagiado y empieza a mutar en algo bastante parecido al menos guapo de los hermanos Calatrava.

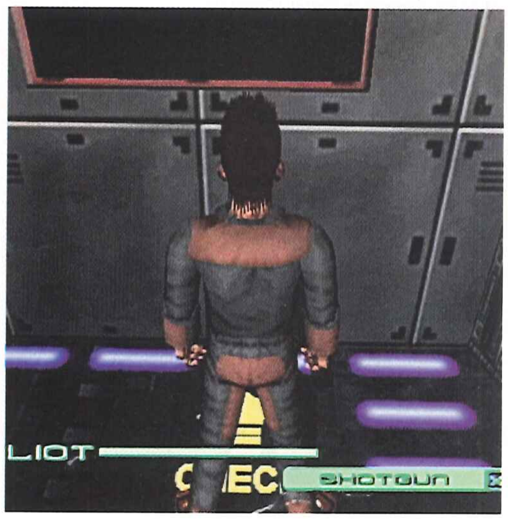
■ Accede a la Sala de Experimentos (Experiment Room) gracias a esta última Llave y abastécete con el Tanque de Oxígeno (Oxigen Tank).

■ Pasa por la puerta señalada como Sólo Personal (Staff Only) y ve rápidamente hasta las escaleras.

■ Al final del pasillo, en el suelo, está la Llave de la Sala de Ventilación (Ventilation Room Key). Utilízala en la Sala de Control de la Ventilación















(Ventilation Control Room) del fondo.

- Toma aire y vuelve arriba. Abre la puerta que se encuentra a la derecha de la que cruzaste para entrar en el área gasificada y acciona el Interruptor de Ventilación (Ventilation Switch).
- Entra en la sala que hay a la derecha, al fondo. Mata a todos los bichos cabezones y habla con la Dra. Aisha para obtener unos consejos sobre cómo detener la mutación de Eliot.
- Ahora vuelve otra vez a la Sala de Control de la Ventilación, gira a la derecha y entra en la Sala de Presión (Pressure Room). Empuja el cilindro hasta colocarlo en su sitio.
- Ahora ya puedes activar el Sistema de Ducha Antibacterias (Anti-Bacteria Shower System) que se encuentra en la Sala de Operaciones de la Ducha (Shower Operation Room).
- Entra en la Sala de Operaciones de Esterilización (Sterilize Operation Room) y crúzala. Continúa hasta que llegues al Ascensor.













■ Entra en el ascensor, pero la mutación de Eliot impide su uso. Un nuevo cambio fisiológico convertirá al chico en la versión mutante de Spiderman y podrá trepar por las tuberías.
■ Escala por el conducto humeante junto al Ascensor para salir de la sala. Justo al lado de la tubería por la que has venido debería haber otra. Ve por ella para llegar a una sala donde te esperan tres bichos cabezones y la Sangre Congelada (Frozen Blood).
■ Desanda tus pasos y sube por la cañería que había delante de la sala del Ascensor. Ve esta vez a la Sala de Control de Ventilación. Sal de ella y cruza la puerta hay delante a la derecha. Activa la máquina para obtener la Sangre Descongelada (Defrosted Blood).
■ Luego vuelve al Ascensor y utilízalo para llegar a la zona Lab B2.
■ Habrá un vestíbulo con dos puertas a la izquierda. Ve por la segunda, más pequeña, y encontrarás en su despacho al Dr. Jacob transformándose en monstruo. Hazlo picadillo para conseguir su Llave de la Caja Fuerte (Jacob's Safe Key) y utilízala. Obtendrás la Llave del Dr. Jacob (Dr. Jacob's Key) y el Disquete de Jacob (Jacob's Disk). Intenta abandonar la estancia para que Eliot sufra su penúltima mutación. Ahora dispones de un tiempo límite para conseguir el antídoto que evite la transformación final. (Ver cuadro inferior)
■ Entra en la División Botánica (Botanic Division) y esquiva el dinosaurio. Ve a la puerta del otro lado y utiliza la Llave del Dr. Jacob.
■ Gira a la derecha y entra en la Sala de Experimentación sobre Vida Acuática (Aquatic Life Experimentation Room). Acciona el interruptor para abrir el Conducto de Aire (Air Conduction) y sube por la escalera. Sumérgete en el acuario, esquiva los *pececillos* y recoge del fondo la Llave de la Mina (Mine Key).
■ Vuelve al despacho del Dr. Jacob y escala las cañerías de esa estancia. Acabarás en una habitación en la que podrás coger el Ascensor para ir a la zona Lab B3.
■ Acércate hasta el Área de la Mina (Mine Area) y utiliza la Llave correspondiente.
■ Tras derrotar a la Madre-de-todas-las-babosas serás recompensado con la Llave del Laboratorio Médico (Medical Lab Key). Regresa al Ascensor y sal al vestíbulo.
■ Entra en el Laboratorio Médico (Medical Lab), donde puedes conseguir el Antídoto A-Vect para curar a Eliot.
■ Luego, vuelve al vestíbulo donde estaba el despacho del Dr. Jacob y cruza la puerta de la Sala de Experimentos Nº 5 (Experiment Room Nº 5) frente al Ascensor. Inspecciona al perro para descubrir en su collar la Llave de la Sala de Clonación (Clone Room Key).
■ Regresa a la entrada, pero primero dirígete a la Sala de Clonación (Clone Room). Sube las escaleras, gira a la derecha y baja las escaleras que verás a la derecha de un monstruo que hay tirado en el suelo. Toma sus ítems: el Disquete de Gigadent (Gigadent Disk) y la Identificación del Dr. Kimra (Dr. Kimra ID). Utiliza este último objeto en la puerta.
■ Ve a la puerta al otro lado del área descubierta y sigue el camino hasta el final.
■ Esto es Gigadent. Al otro extremo del camino habrá una sala con una consola. Actívala y ve a echar un vistazo a la ventana.
■ Regresa al Laboratorio y sal por la entrada. Vuelve por Run Road con mucho cuidado y evita caer al vacío. Ve a hablar con Janine.





■ Si quieres obtener un tiempo extra, coge el Ascensor y dirígete a la Sala de Válvulas (Valve Room).
■ Activa el Sistema de Tanques R-305 ALCH (R-305 ALCH Tank System) y dirígete a la gran sala donde se encuentran estos Tanques. Ahora está inundada de una solución acuosa.
■ Date un chapuzón para retrasar durante unos minutos la mutación y dirígete otra vez a la zona Lab B2.

BLUE STINGER

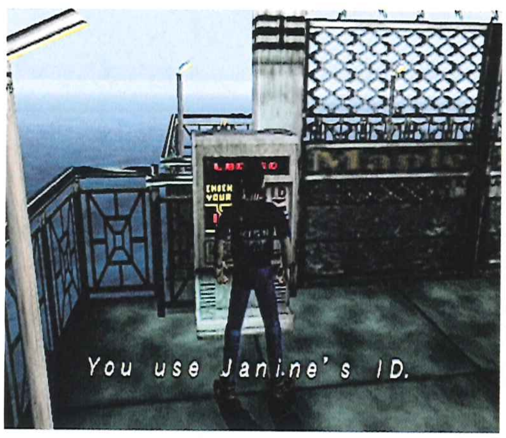
EL ÁREA DE APARTAMENTOS

■ Janine te dará su Tarjeta de Identificación (Janine's ID Card) y te pedirá que vayas a su Apartamento a por su rifle.
■ Sal por la puerta indicada con "S" en el Área de Investigación y dirígete hacia el Supermercado. (Ver cuadro inferior)
■ En lugar de girar a la derecha en el túnel para dirigirte al área del Supermercado, tuerce a la izquierda para ir al otro túnel. Utiliza la Tarjeta de Identificación de Janine en el panel.
■ Sigue el camino hacia donde está el toro mutante. Compra una Entrada para la Película (Movie Ticket) en la máquina expendedora y entra en el cine.
■ Cruza la puerta coronada con una luz verde y pasa a la sala de enfrente. Cárgate al bicharraco de dentro para conseguir la Llave del Interruptor de las Escaleras (Stairway Switch Key). Utilízala en el Interruptor del fondo para que aparezcan unas escaleras justo detrás tuyo.
■ Desciende por ellas y llega hasta otras escaleras. Súbelas y continúa por el pasillo hasta llegar a una zona de balcones interiores. Cruza la puerta de enfrente e intenta entrar en la Habitación de Janine (Janine's Room). Después de comprobar que no puedes pasar, vuelve hasta la puerta en la que pone Fiesta de Navidad (Christmas Party).
■ Toma la Tarjeta de Identificación de Nick (Nick's ID Card) de encima de la lámpara del rincón y cruza la otra puerta de la habitación.
■ Píllate la Tarjeta de Identificación de John (John' ID Card), en la Cocina (Kitchen), y ve al final del pasillo para hallar la Habitación de John (John's Room). Hazte con la Llave del Salón (Living Room Key) que hay encima del muñeco de cartón.
■ Vuelve al pasillo principal y busca la Habitación de Nick (Nick's Room). Entra y toma la Pistola de Agua (Water Gun).
■ Ve a la zona de los balcones interiores y cruza la puerta de la izquierda. Utiliza la Llave del Salón y llena la Pistola de Agua en la bañera. Luego, dispárala para apagar las llamas de la chimenea y... ¡bingo! Ya puedes subir por la escalera oculta.
■ En el tejado, ve hasta el final y baja por la chimenea para llegar a la Habitación de Janine. Hazte con el Rifle de Francotirador (Sniper Rifle).
■ Vuelve de nuevo al Área de Investigación.





■ Antes de todo, puedes ir al Banco de Kimra (Bank of Kimra), que se encuentra delante del Bar de Rat, a extraer la pasta de todas las tarjetas bancarias. Usa el número personal correcto para sacar dinero extra: Tarjeta Bancaria de Eliot (Eliot's Bank Card), 3532; Tarjeta del Banco de Kimra, 1008; Tarjeta del Banco de Yucatán, 1861; Tarjeta del Banco de Bermuda, 1394. En el camino de vuelta pásate por el Club Omega (Omega Club) a por el Filete (Steak Plate) y a por la Espada de Rayos (Ray Sword). ¡Ya puedes emular a Luke Skywalker!





BLUE STINGER — TUBERÍA Y TORRE DE EMISIÓN

■ Sal por la puerta señalada con "S" en el Área de Investigación y, en vez de girar a la derecha, ve recto hacia la puerta al final del pasillo.
■ Crúzala y sigue el camino. Janine y Dogs subirán a un bote. Síguelo buceando por la Tubería de Agua (Water Pipe).
■ Al final, verás que el bote está vacío y que Janine y Dogs han quedado atrapados en el Ascensor que lleva hasta la cima de la Torre de Emisión (Wave Tower).
■ Sube por la Torre y acciona el interruptor de la cima para arreglar el Ascensor. Luego dirígete hacia donde está Janine para ayudarle.
■ Dos monstruos invencibles tratarán de matarla mientras se equipa y apunta con el Rifle. Usa a Dogs y su Cañón Ametrallador para mantenerlos a raya hasta que acabe la cuenta atrás.









BLUE STINGER — EL ENEMIGO FINAL: JASCONY

■ El truco es correr de izquierda a derecha y viceversa para hacer que gire la cabeza a ambos lados. Ve haciendo esto y dispara el Bazooka de Eliot o cualquier arma pesada de Dogs.
Cuando el jefe final esté medio muerto, se hundirá en el suelo. Ahora girará la cabeza más rápido, así que dispondrás de menos oportunidades para endosarle unos cuantos tiros. No tengas reparos en utilizar la munición que sea necesaria ya que cuando muera, no quedarán más bichos por aniquilar.



CUADRO DE ARMAS

ELIOT

- Bate Metálico (Metal Bat) .
- Bazooka de Eliot (Eliot's Bazooka).
- Escopeta (Shotgun).
- Espada de Rayos (Ray Sword).
- Hacha de Emergencia (Emergency Axe).
- Pistola (Hand Gun).
- Lanzanapalm (Napalm Launcher).
- Pistola de Ácido (Acid Gun).
- Pistola de Plasma (Plasme Gun).
- Pistola de Rayos (Ray Gun).
- Pistola Láser (Laser Gun).
- Puños de Hierro (Iron Fists).
- Vara Aturdidora (Stun Rod).

DOGS

- Ballesta (Bow Gun).
- Camiseta de Kárate (Karate T-Shirt).
- Camiseta de Sumo (Sumo T-Shirt).
- Camiseta de Wrestling (Wrestling T-Shirt).
- Cañón Ametrallador (Gatling Gun).
- Cañón de Raíl (Rail Gun).
- Garrote (Club).
- Lanzamisiles (Missile Launcher).

Marvel vs. Capcom

La batalla del siglo



Género: **Beat'em-up 2D**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

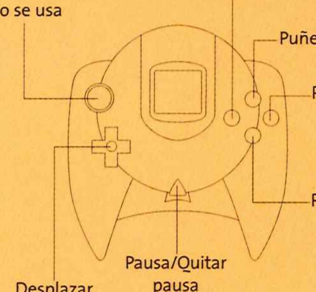
Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin Interactive**
Precio: **8.990 ptas**

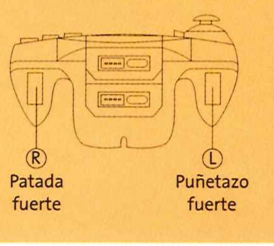
Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**

OPCIONES DE JUEGO

1 a 4 Jugadores · Pistola · Volante · Internet · Arcade stick · Vibration pack

CONTROLES

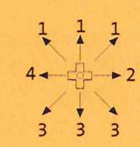




CLAVE DE MOVIMIENTOS

Por si tienes alguna duda con los iconos de esta guía, aquí tienes la explicación de lo que significan. Ten en cuenta que los movimientos han sido desarrollados tomando como referencia los controles por defecto y el modo de control manual. Además, las flechas dan por supuesto que estás situado en la parte izquierda de la pantalla.

- (rojo) Patada suave
- (azul) Patada media
- R Patada fuerte
- (amarillo) Puñetazo suave
- (verde) Puñetazo medio
- L Puñetazo fuerte



1. Arriba
2. Delante
3. Abajo
4. Atrás

↑,↗,→,↘,↓,↙,←,↖ Nos indica el sentido del movimiento

⊙	Pulsar cualquier botón de los tres de puñetazo
⫽	Pulsar cualquier botón de los tres de patada
⊙⊙	Pulsar a la vez dos botones de puño cualesquiera
⫽⫽	Pulsar a la vez dos botones de patada cualesquiera
⊙⊙⊙	Los tres botones de puñetazo a la vez
⫽⫽⫽	Los tres botones de patada a la vez
Carga	Aguantar la dirección dos segundos
Rotar 360°/720°	Rotar la cruceta 360°/720°

LOS TRAMPOSOS SIEMPRE PROSPERAN

No hay auténticos trucos para Marvel vs. Capcom. Si te cuesta vencer a Onslaught, no te queda más remedio que dejarte los dedos en el mando practicando. Sin embargo, existe una serie de personajes ocultos esperando a que los encuentres. Introduce estos códigos en la pantalla de selección de personaje y los conseguirás.

ROLL
Empezando desde Zangief en la pantalla de selección de personaje, mueve el cursor Izquierdax2, Abajox2, Derechax2, Abajox2, Izquierdax2, Arriba, Derecha, Arribax2, Derechax2. Acabarás en un recuadro secreto situado a la derecha de Megaman en el que encontrarás a Roll.

SHADOW LADY
Empezando desde Morrigan en la pantalla de selección de personaje, mueve el cursor Arriba, Derechax2, Abajox4, Izquierdax2, Arribax4, Derechax2, Izquierdax2, Abajox2, Derechax2, Abajox2, Izquierdax2, Arribax2, Derechax2, Arribax2, Izquierdax2, Abajox5. Acabarás en un recuadro secreto debajo de Gambit que contiene a Shadow Lady.

CARNAGE
Empezando desde Chun Li en la pantalla de selección de personaje, mueve el cursor Derecha, Abajox4, Izquierda, Arribax4, Derechax2, Abajox2, Izquierdax2, Abajox2, Derechax2, Arribax4, Izquierdax2, Arriba. Acabarás en un recuadro secreto encima de Chun Li que contiene a Carnage.

ULTIMATE WAR MACHINE
Empezando desde Zangief en la pantalla de selección de personaje, mueve el cursor Izquierdax2, Abajox2, Derechax2, Abajox2, Izquierdax2, Arriba4, Derechax2, Izquierdax2, Abajox4, Derechax2, ArribaX2, Izquierdax2, Abajox2, Derechax2, ArribaX5. Acabarás en un recuadro secreto encima de Zangief que contiene a un War Machine dorado.

EVIL HULK
Empezando desde Chun Li en la pantalla de selección de personaje, mueve el cursor Derechax2, Abajox2, Izquierdax2, Derechax2, Abajox2, Izquierdax2, Arribax4, Abajox2, Derechax2, Arribax2, Abajox4, Arribax4, Izquierda, Arriba. Acabarás en un recuadro secreto encima de Ryu que contiene a Evil Hulk.

LILITH
Empezando desde Zangief en la pantalla de selección de personaje, mueve el cursor Izquierdax2, Abajox2, Derechax2, Arribax2, Abajox4, Izquierdax2, Arribax4, Derecha, Izquierda, Abajox4, Derechax2, Arribax4, Izquierdax2, Abajox4, Derecha, Abajo. Acabarás en un recuadro secreto debajo de War Machine que contiene a Lilith.

CONTROLES ESPECIALES

**Además de los movimientos especiales comunes, existen varias combinaciones de botones que son vitales si quieres aprovechar las numerosas posibilidades que ofrecen tus luchadores.
Todos los personajes incluidos en el juego pueden usarlos, así que empóllatelos bien.**



ATAQUE VARIABLE
L + R
Pulsa estos dos botones juntos para alternar entre tus dos luchadores. Puedes hacerlo tantas veces como quieras, pero si uno de los luchadores es noqueado deberás continuar solo.



SÚPER COMBO DOBLE DE EQUIPO
↓,↘,→ + L + R
Si tu barra de energía súper está al nivel 2 o por encima, puedes realizar este movimiento. Tus dos luchadores (si ambos siguen vivos) entrarán y usarán un súper combo.



LLAMAR AL AYUDANTE
● + ●
Pulsando estos dos botones juntos harás venir a tu tercer personaje, el ayudante, para que zurre un poco al rival. Recuerda que esto sólo lo puedes hacer un número limitado de veces por cada pelea que disputes.



ATAQUE DOBLE EN EQUIPO
↓,↙,← + L + R
De nuevo, tu energía súper tiene que estar en el nivel 2 o por encima para realizar este movimiento. Podrás controlar a tus dos luchadores a la vez y ejecutar tantos Hiper-combos como puedas durante un periodo.



INICIAR COMBO AÉREO
● + ●
Cuando estés cerca de tu rival, pulsa estos dos botones a la vez para lanzarlo al aire y empezar un combo aéreo. Por supuesto, deberás saltar detrás de él rápidamente si quieres continuar con el combo.

CON UNA PEQUEÑA AYUDA DE MIS AMIGOS

Además de poder elegir a dos jugadores entre los que alternar durante todo el combate, también tienes la posibilidad de seleccionar un tercer personaje de ayuda al que puedes llamar para salir de situaciones comprometidas. Lo normal es que este personaje se seleccione al azar, pero si aguantas una combinación de botones al escoger a tu segundo luchador, puedes elegir a quien quieras como apoyo.
Mira quién está en oferta en la lista que te ofrecemos a continuación...



PSYLOCKE ● + Start

Aparecida en: La Patrulla X
Concentrando toda su energía psíquica, Mariposa Mental asalta la pantalla mediante su movimiento de la Psico-impulsión. Quizá sea uno de los mejores movimientos de ayuda.



LOU ● + Start

Aparecido en: Chariot
Su aspecto puede ser simpático, pero no dejes que te engañe. Este malévolo elfo lanzará tres flechas llameantes a tu enemigo y además quemará todo lo que haya cerca.



ARTHUR ● + ● + Start

Aparecido en: Ghosts N' Goblins
Tras saltar a la pantalla, Arthur lanza tres de sus lanzas marca de la casa contra el enemigo. Si recibe un impacto perderá la armadura, como en el juego que protagoniza.



SAKI L + Start

Aparecida en: Nigiirochou no Kiseki. No, nosotros tampoco tenemos mucha información sobre esta luchadora.
Sin embargo, Saki puede ser útil en una trifulca gracias a su enorme pistola de electricidad.



TON-POOH ● + L + Start

Aparecida en: Strider
La amiga de Strider salta al ruedo efectuando una patada voladora de largo alcance que azota a quien se ponga en medio. Utilizada sabiamente, puede ser de gran ayuda.



DEVILOT ● + L + Start

Aparecida en: Cyberbots
Una construcción robótica se eleva desde el suelo, abriéndose para revelar a Devilot. No te le acerques demasiado porque el armazón entero explota tras unos pocos segundos.



ANITA ● + ● + L + Start

Aparecida en: Darkstalkers
Aunque tenga un aspecto inocente, Anita usa sus poderes telequinéticos y crea para ti un escudo temporal con diversos objetos, antes de lanzarlos hacia tu adversario.



PURE Y FUR ● + Start

Aparecidos como: Mascotas de Capcom
Se los ve venir enseguida, pero quien sea lo bastante imprudente como para no apartarse debería ir con cuidado o recibirá una lluvia de dados.



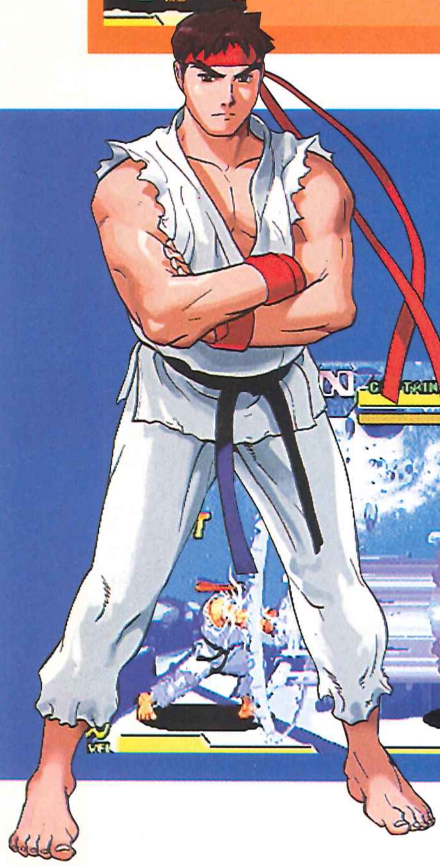
MICHELLE ● + ● + Start

Aparecida en: Wings of Ales
Michelle Heart es una belleza alada pero no es ningún ángel, y pega duro. Sus descargas láser pueden pillar desprevenidos a los rivales que en ese momento estén en el aire.



THOR ● + ● + Start

Aparecido en: Cómics Marvel
El poderoso dios del trueno efectúa un ataque bastante previsible: usando su martillo Mjolnir, invoca un descomunal relámpago para atacar y fulminar al enemigo.



RYU

El "Luchador Callejero" original es algo distinto esta vez: ¡son tres personajes en uno! Alterna entre Ryu, Ken y Akuma usando su Cambio Shotokan y luego usa los movimientos indicados para cada uno de los luchadores.





MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Bola de fuego	↓,↘,→ + ⊙
Puñetazo del dragón	→,↓,↘ + ⊙
Patada huracán	↓,↙,← + ⊘
Patada brincadora	→+ R
Teletransporte (Akuma)	→,↓,↘
	o ←↓,↙ + ⊙⊙⊙
Patada en picado	↓,↘,→ + ⊘
	en el aire (Akuma)
HIPER-COMBOS	
Cambio Shotokan	↓,↙,← + ⊙

Este movimiento permite alternar entre sus tres formas distintas (Ryu, Ken y Akuma), y consume un nivel de energía cada vez que se utiliza. Cada botón de puñetazo representa una forma: pulsando ● al final del movimiento te conviertes en Ryu, ● origina a Ken, mientras que L hace aparecer a Akuma.



CYCLOPS ● + ● + ● + Start

Aparecido en: La Patrulla X
Cíclope es el líder de la Patrulla X y además un luchador poderoso. Por desgracia, aquí no representa un papel demasiado relevante: si lo llamas lanzará un breve rayo óptico.



MAGNETO ● + L + Start

Aparecido en: La Patrulla X
Al frente de la oposición contra la Patrulla X, este individuo es sumamente peligroso. Su Disruptor Electromagnético es un rayo cargado de pura energía abrasiva.



STORM ● + L + ● + Start

Aparecida en: La Patrulla X
Los poderes mutantes de Tormenta le otorgan control sobre el clima, así que ataca con un huracán devastador. Lo mejor es usarlo tan cerca como puedas del adversario.



JUBILEE ● + L + ● + Start

Aparecida en: La Patrulla X
Aunque le queda mucho por aprender para ser un buen miembro de la Patrulla X, Júbilo al menos resulta útil. Su ataque del Buscapiés va directo hacia el enemigo más cercano.



ROGUE ● + ● + L + ● + Start

Aparecida en: La Patrulla X
Hace falta un jugador experto para aprovechar a Pícara al máximo. Cuesta apuntar con su ataque volador y conseguir un golpe decente cuesta aún más. Es cuestión de práctica.



UNKNOWN SOLDIER ● + Start

Aparecido en: Forgotten Worlds
Este sigiloso agente sabe qué hacer en una pelea. Deja que entre en acción con todas sus armas escupiendo fuego y verás como tu rival muerde el polvo.



JUGGERNAUT ● + ● + Start

Aparecido en: La Patrulla X
Es un tipo grandote con un ataque demoledor. Al llamar a este paquebote, se lanza a lo bestia por la pantalla con su Cabezazo Cero. ¡Cuidadín!



ICEMAN ● + ● + Start

Aparecido en: La Patrulla X
Desde luego, este frescales sabe cómo dejar helado a un adversario. Llama al Hombre de Hielo y mira cómo lanza una lluvia de enormes carámbanos contra el enemigo.



COLOSSUS ● + ● + ● + Start

Aparecido en: La Patrulla X
Al igual que Juggernaut, Coloso usa su descomunal tamaño y fuerza para irrumpir por la pantalla como una apisonadora. ¡Pocas cosas resisten su tremendo embate!



US AGENT L + ● + Start

Aparecido en: Marvel vs. StreetFighter
Esta versión de medio pelo del Capitán América entrará en el combate con una feroz Carga de la Estrella. Útil para salir de algún apuro.



SHADOW ● + ● + L + Start

Aparecido en: Marvel vs. StreetFighter
Como uno de los dos ayudantes secretos, esta versión sombría de Charlie (el mejor amigo de Guile) ejecuta una triple Patada Navaja antes de irse.



SENTINEL ● + ● + L + Start

Aparecido en: La Patrulla X
El azote de todo hombre-X es el otro ayudante secreto: cruza la pantalla volando y causa grandes daños a quien se ponga en su camino. El mítico Centinela no te defraudará.

KEN

Shouryuu Reppa	→,↓,↘ + + ⊙⊙
Shinryuu-ken	↓,↘,→ + //
Shippuu Jinrai-Kyaku	↓,↙,← + //



RYU

Shinku Hadoken	↓,↘,→ + ⊙⊙ (es la bola de fuego)
Shinkuu-Tatsumaki Senpuu-kyaku	↓,↙,← + //
Shin Shouryuu-ken	→,↓,↘ + ⊙⊙



AKUMA

Messatsu Gou-Shouryuu	↓,↘,→ + ⊙⊙
Messatsu Gou-Hadou	↓,↙,← + ⊙⊙
Tenma Gou-Zankuu	↓,↘,→ + ⊙⊙ en el aire
Shun-Goku-Satsu	●,●,→,●, L (Nivel 3)



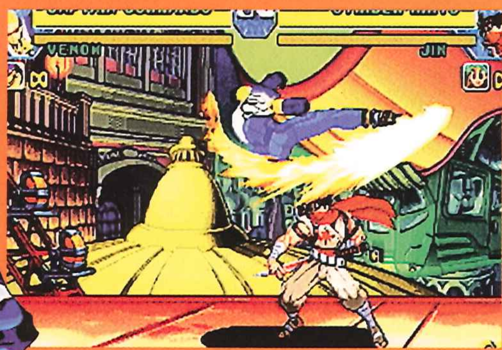
CAPTAIN COMMANDO

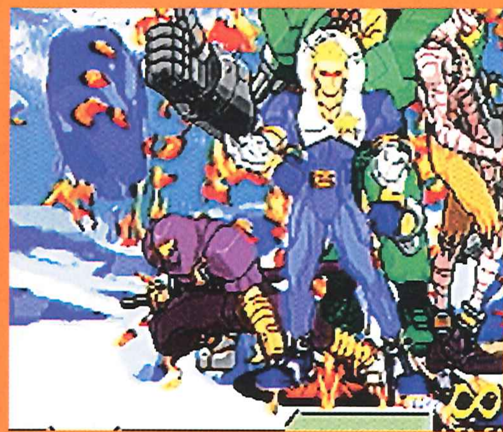


El Capitán, uno de los personajes emblemáticos de Capcom, es un luchador experto. Es de movimientos torpes, pero sus Hiper-combos son demoledores.



MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Fuego del capitán	↓,↘,→ + ⊙
Corredor del capitán	↓,↙,← + ⊙
Patada del capitán	↓,↙,← + /
Ataque del comando	↓,↘,→ + ● (Ninja) o ● (Cuchilla) o R (Misil)
HIPER-COMBOS	
Espada del capitán	↓,↘,→ + ⊙⊙
Tormenta del capitán	↓,↘,→ + //



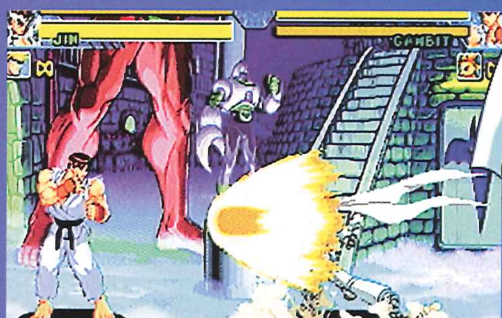


JIN SAOTOME



Seguro que este luchador no te suena demasiado, porque procede de un juego de Capcom llamado Ciberbots que no tuvo mucho repercusión en nuestro país. Sin embargo, se trataba de un interesante título sobre mechas que contó con versiones para Saturn y PlayStation.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Apretujón Saotome	→,↘,↓,↙,←, + /
	tienes que estar cerca
Tifón Saotome	←,→ + ⊙
Dinamita Saotome	Carga ↓,↑, + ⊙
Fuego Saotome	● + start pulsa
	⊙ con rapidez
Patada Tornado	↓ + R en el aire
Blindaje Saotome.	Se pierden 2/3 de
	energía y se hace
	cuando eres el único
	personaje que queda
	en el equipo
HIPER-COMBOS	
Ciclón Saotome	↓,↘,→ + //
Puñetazo Brodia	↓,↘,→ + ⊙⊙
Volcán Brodia	↓,↙,← + ⊙⊙

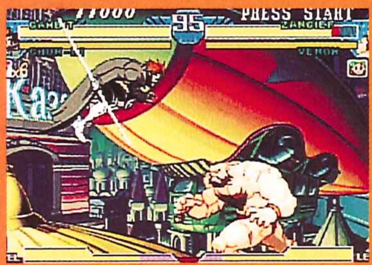






GAMBIT

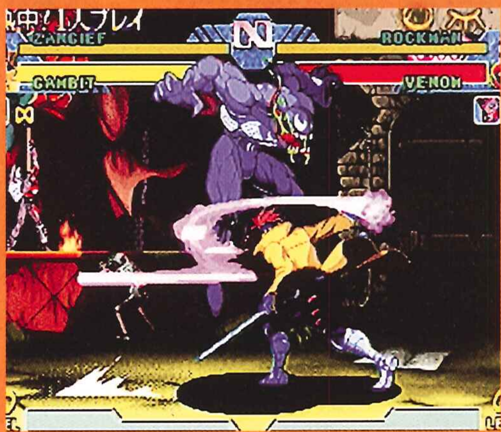
Es un cajún astuto con más de un as en la manga. Aunque es uno de los luchadores de más difícil dominio, Gámbito es todo elegancia y también un poco chulo.





MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Carta cinética	↓,↘,→ + ⊙
Triunfo	↓,↙,← + ⊙
Corte cajún	→,↓,↘ + ⊙
Ataque cajún	Carga ↓,↑, + ⊙ í ⫽
HIPER-COMBOS	
Explosión cajún	↓,↘,→ + ⫽⫽ o
	↓,↙,← + ⫽⫽
Escalera de color	↓,↘,→ + ⊙⊙







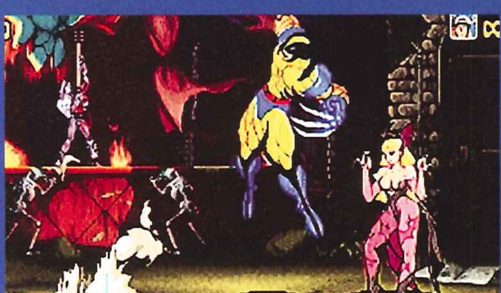
WOLVERINE

Lobezno, un viejo favorito de aquellos jugadores sin pericia que sólo aporrean los botones, vuelve a por más bronca. Es rápido, furioso y letal, pero deberás aprender a sacarle todo el provecho a sus garras de Adamantium.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Andanada furibunda	↓,↘,→ + ⊙
Garra Tornado	→,↓,↘+ ⊙
Tajo furibundo	↓,↙,← + ⊙
Garra taladro	Cualquier dirección + ● + ●
Pisotón a la cabeza	↓ + R debes estar en el aire
HIPER-COMBOS	
Andanada furibunda	↓,↘,→ + ⊙⊙
Arma	→,↓,↘, + ⊙⊙
Garra fatal	→,↓,↘ + ⫽⫽
Ira furibunda	↓,↙,← + ⊙⊙











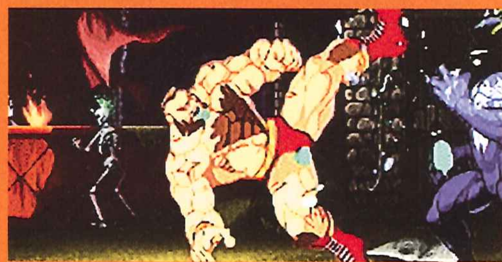
ZANGIEF

Esta central eléctrica rusa es cada vez más y más grande: ¡nadie iguala su fuerza! Ten los ojos abiertos cuando lance su espectacular Destructor Atómico porque es criminal.



MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Martinete giratorio	360º,⊙
Tendedero giratorio	⊙⊙⊙ o ///
Desterrador	→,↓,↘ + ⊙
Abrazo del oso	←,↙,↓,↘,→ + /
Golpazo aéreo	→,↓,↘ + /
Ventisca siberiana	↓,↘,→ + ⊙
	mientras se usa el
	Ruso de Hierro
HIPER-COMBOS	
Ruso de hierro	←,↓,↙ + /
Súper Destructor	360º , //
	con Ruso de Hierro
Lazo súper	360º , // (Nivel 3)
Destructor Atómico	360 , ⊙⊙



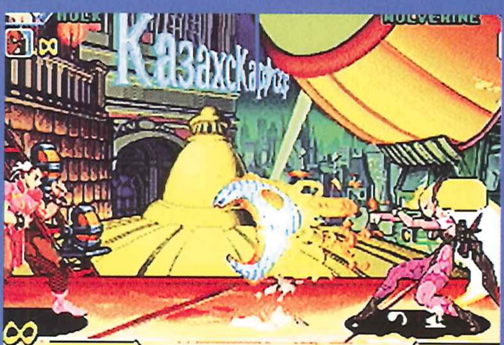


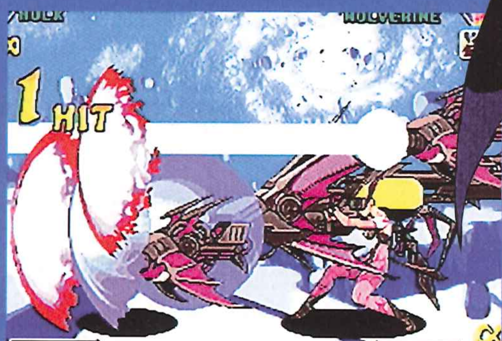
MORRIGAN

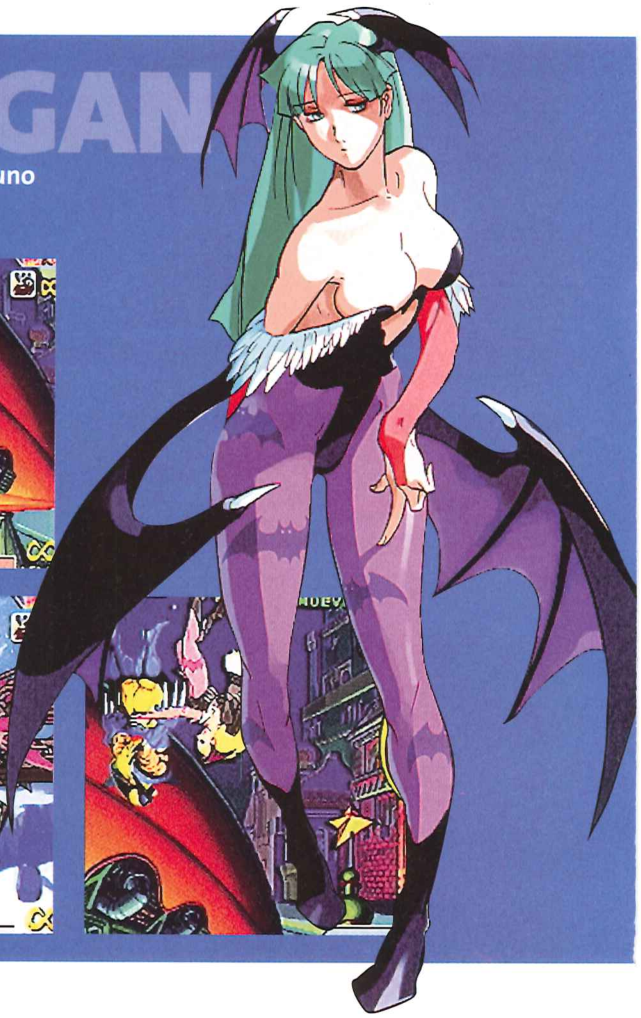
La malvada chupadora de almas ha venido a agenciarse unos cuantos espíritus de superhéroe. ¡En las manos adecuadas, Morrigan puede ser uno de los mejores personajes del juego!

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Puño del alma	↓,↘,→ + ⊙
Hoja de la sombra	→,↓,↘ + ⊙
Sumidero vectorial	→,↘,↓,↙,← + ⊙ de
	cerca
Patada taladro	↓ + R , en el aire
Patada con voltereta	→ + R
HIPER-COMBOS	
Borrador de almas	↓,↘,→ + ⊙⊙
Ilusión oscura	↓,↘,→ + //
Espada silueta	→,↓,↘ + ⊙⊙









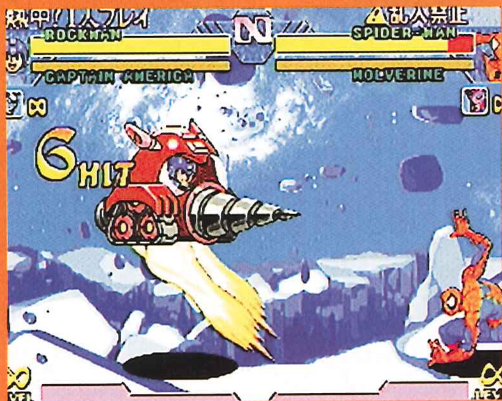


MEGAMAN

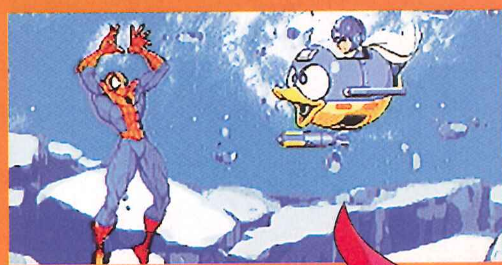
Tras años de aporrear a robots maléficos, Megaman está al fin listo para afrontar un nuevo desafío. Puede que sea pequeño, pero no lo subestimes: ¡cuenta con algunos movimientos geniales!







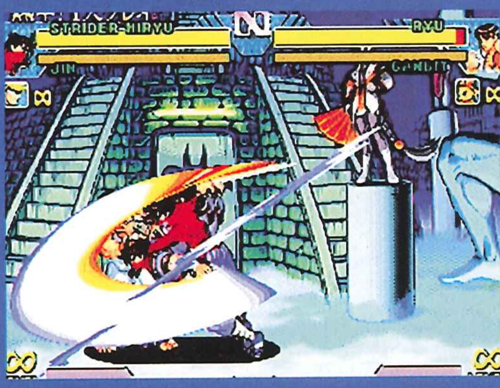
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Destructor-X	Aguanta L para cargar, suéltalo para disparar
Destructor-X uppercut	→,↓ ↘ + ⊙
Cambio arma	↓,↙,← + ● (Bola de piedra) o ● (Tornado) o R (Escudo de hojas)
Arma secundaria	↓,↘,→ + ⊙
HIPER-COMBOS	
Avión apaleador	↓,↙,← + ⫽⫽ pulsa ⊙ o ⫽ con rapidez
Taladro embestidor	↓,↘,→ + ⫽⫽ pulsa ⫽ con rapidez
Hiper Megaman	↓,↘,→ + ⊙⊙



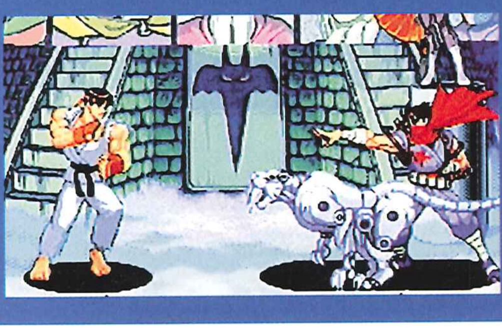
STRIDER HIRYU

Si te acuerdas de Strider, eres oficialmente un "enfermo de los juegos". Fácil de controlar y letal en manos de un experto: este ninja es rápido y brutal si sabes aprovechar sus características.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Ame No Murakamo	↓,↘,→ + ⊙
Ataque aéreo	Carga ←,→ + ⫽
Órbita de satélite	Carga ←,→ + ⊙
Ghram	→,↓,↘ + ⊙
Vagula	↓,↘,→ + ⫽
Sujeción a la pared	↓,↙,← + ⊙
Teletransporte	←,↓,↙ + ⊙ o ⫽
Formación A	↓,↙,← + ⫽
HIPER-COMBOS	
Legión	↓,↘,→ + ⫽⫽
Ragnarok	→,↓,↘ + ⊙⊙
Oroburos	↓,↘,→ + ⊙⊙

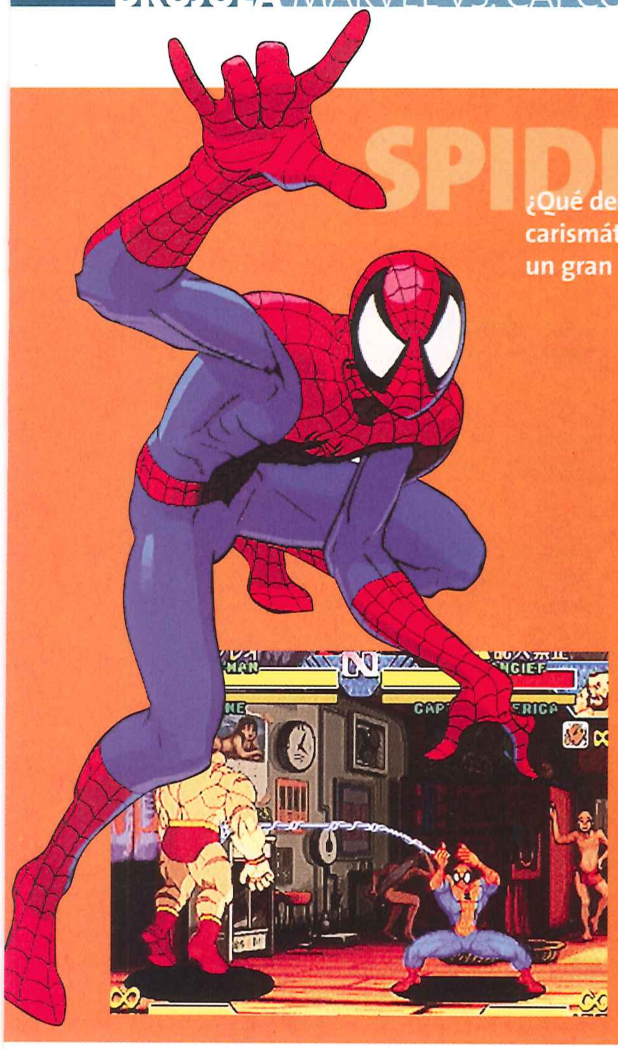










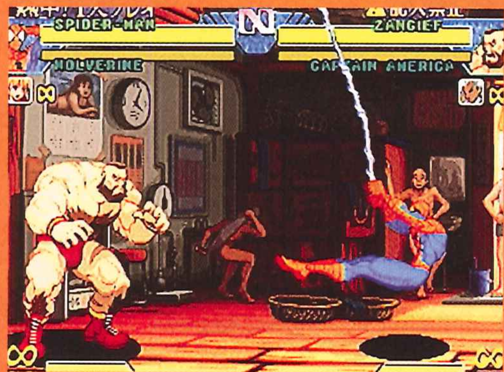


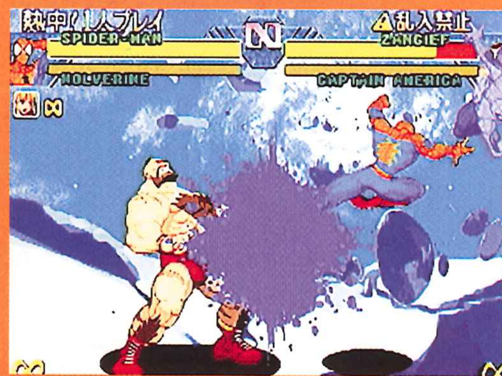
SPIDERMAN

¿Qué decir de alguien con las habilidades de una araña? Es uno de los personajes más carismáticos del universo Marvel y vuelve una vez más para demostrar que puede ser un gran luchador aunque vaya vestido con un pijama.



MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Bola de telaraña	↓,↘,→ + ⊙
Aguijón de araña	→,↓,↘ + ⊙,⊙
Lanzamiento de tela	→,↘,↓,↙,←
	+ ● (Adelante) + ● (Diagonal) + L (Arriba)
Balanceo de telaraña	↓,↙,← + ⫽
HIPER-COMBOS	
Araña máxima	↓,↘,→ + ⊙⊙
Ataque del trepamuros	↓,↘,→ + ⫽⫽
Lanzamiento definitivo	↓,↙,← + ⊙⊙



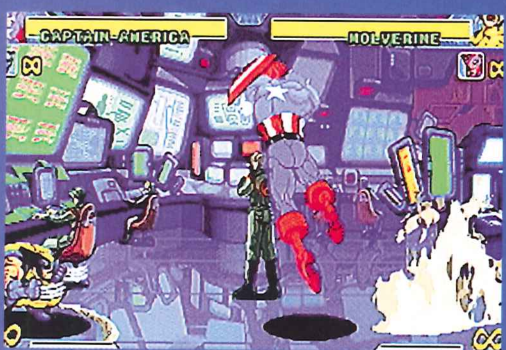


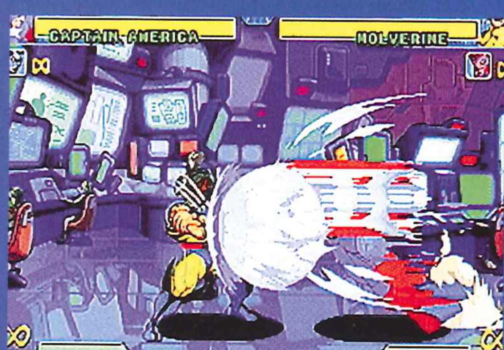
CAPTAIN AMERICA

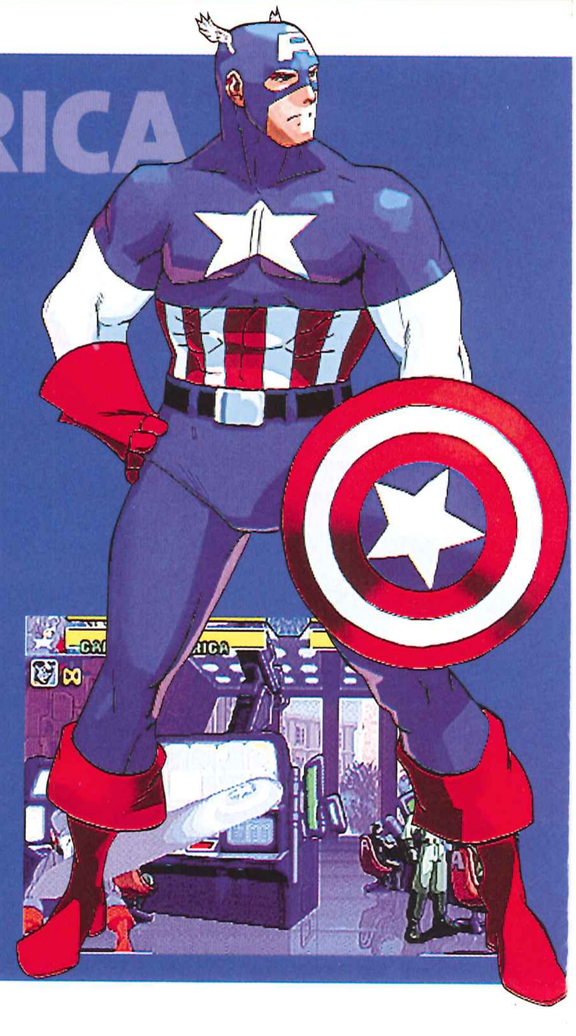
Luchar por la verdad, la justicia y todas esas cosas: ese es el auténtico ideal del capi. Con su fiel escudo, es un luchador con muchas posibilidades que nunca se rinde ante las adversidades.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Corte de escudo	↓,↘,→ + ● (Bajo)
	o ● (Medio)
	o L (Alto)
Barras y estrellas	→,↓,↘ + ⊙
Carga de la estrella	←,↙,↓,↘,→ + ⊙
Rueda con voltereta	→,↘,↓,↙,← + ⫽
HIPER-COMBOS	
Justicia final	↓,↘,→ + ⊙⊙
Hiper Barras y estrellas	→,↓,↘ + ⊙⊙
Hiper carga de la estrella	←,↙,↓,↘,→ + ⊙⊙



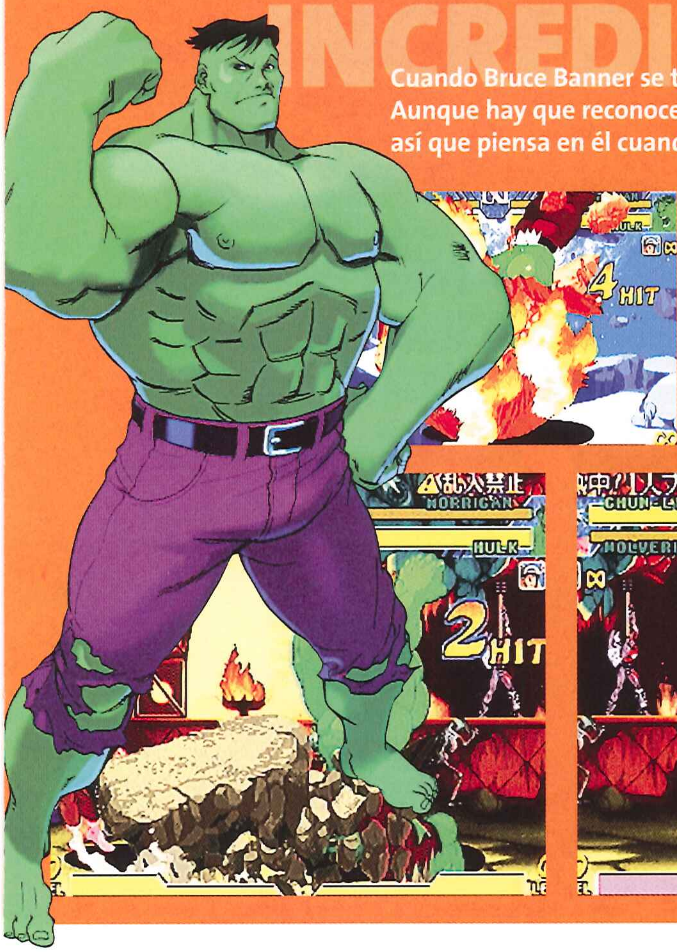






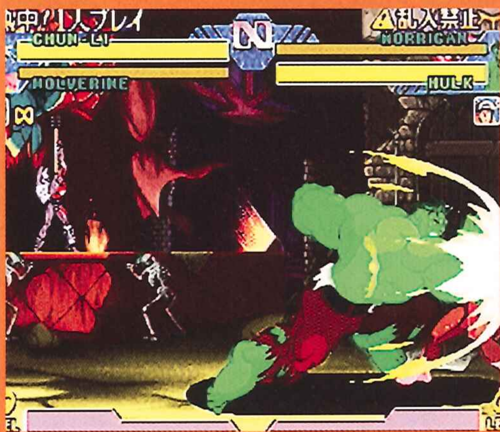
INCREDIBLE HULK

Cuando Bruce Banner se transforma en este gigante verde, nada puede interponerse en su camino. Aunque hay que reconocer que es un luchador algo lento, La Masa está decidida a detener a Onslaught, así que piensa en él cuando escojas a tus personajes.





MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Carga Gamma	Carga ←, → + ⫽
	o Carga ↓, ↑ + ⫽
Onda de tierra	↓, ↘, → + ⊙
Tornado Gamma	→, ↘, ↓, ↙, ← + ⊙
HIPER-COMBOS	
Apretujón Gamma	↓, ↙, ← + ⊙⊙
Terremoto Gamma	↓, ↘, → + ⫽⫽
Onda Gamma	↓, ↘, → + ⊙⊙





WAR MACHINE

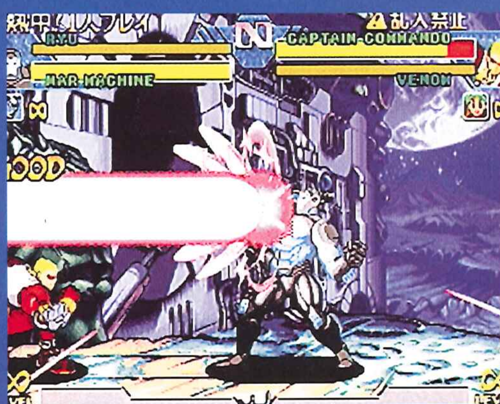
El mejor amigo del Hombre de Hierro está aquí para representar a Stark Enterprises y demostrar que lo que se lleva es el músculo corporativo. Si aceptas un consejo, es mejor que no te arrimes a su Cañón de protones.

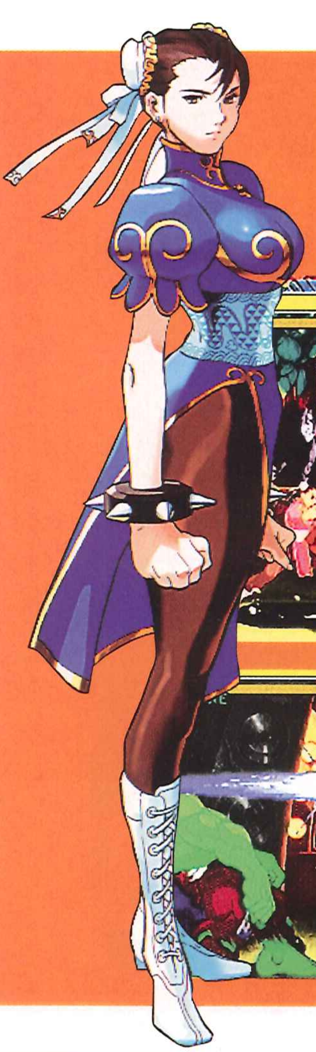
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Cañón del hombro	↓, ↘, → + ⊙ o ⫽
Rayo repulsor	→, ↘, ↓, ↙, ← + ⊙
Bomba inteligente	🟢 + 🔴
Impulso cohete	→, ↘, ↓, ↙, ← + ⫽
Rodillazo en picado	↓ + 🔵 (en el aire)
HIPER-COMBOS	
Cañón de protones	↓, ↘, → + ⊙⊙
Destructor estelar	↓, ↘, → + ⫽⫽





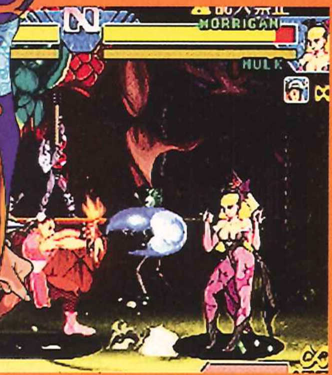






CHUN LI

La karateka preferida por muchos ha vuelto. Sigue siendo tan bella como siempre (para ella parece que no pasen los años) y sus golpes son en cada juego en el que participa más letales.





MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Bola de fuego Kikoken	←,↙,↘,→ + ⊙
Burbuja Kikoken	→+ L
Patada Relámpago	// cerca del rival
Patada del ave	→,↓,↘ + //
Patada hacha	→,↘,↓,↙,← + //
Rodilla Rompedora	↘ + R
HIPER-COMBOS	
Senretsu Kyaku	↓,↘,→+ ////
Shichisei Senkuu-Kyaku	↓,↘,→+ ////
	en el aire
Hazan Tenshou-Kyaku	→,↓,↘ + ////
Kikou-shou	↓,↘,→+ ⊙⊙







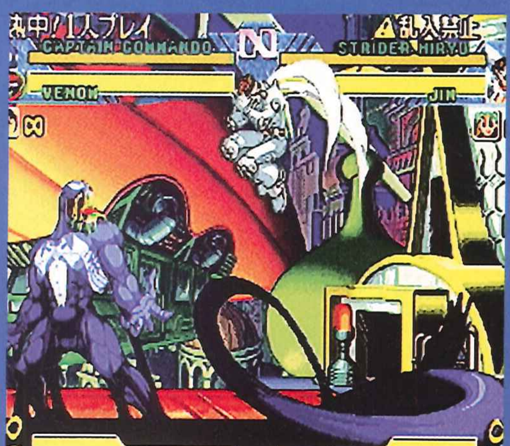


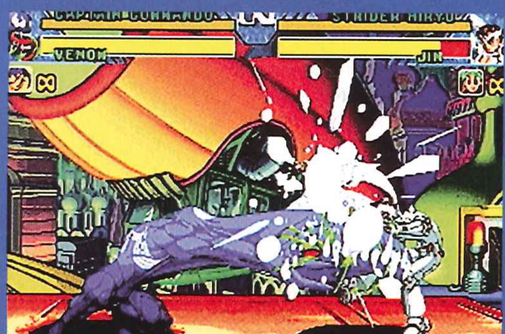
VENOM

Combinación de un simbionte alienígena y el peor enemigo de Spiderman, Venom es un monstruo temible y no solamente para el hombre araña. Si quedas atrapado en su red, ¡eres historia!

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Colmillo de Venom	↓,↘,→ + ⊙
Acometida de Venom	↓,↘,→ + //
Lanzamiento de tela	→,↘,↓,↙,← + ⊙
HIPER-COMBOS	
Red de Venom	↓,↘,→ + ⊙⊙
Mordisco mortal	↓,↘,→ + ////





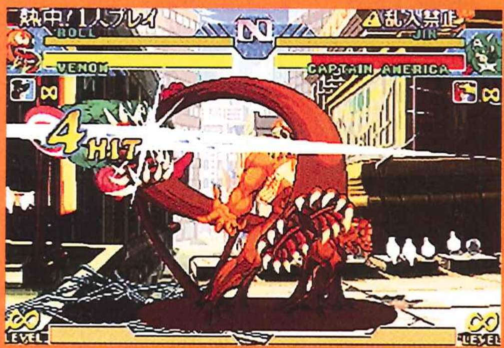


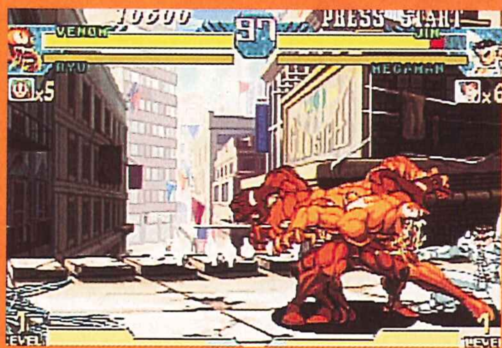
CARNAGE

Los simbiontes alienígenas no combinan bien con los asesinos en serie y Carnage es un perfecto ejemplo. Es más veloz y peligroso que Venom, pero encaja unos daños enormes.









MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Mordisco venenoso	↓,↘,→ + ⊙
	(Pulsa ⊙ con rapidez)
Acometida venenosa	↓,↘,→ + ⫽
	(Pulsa ⫽ con rapidez)
Lanzamiento de tela	→,↘,↓,↙,← + ⊙
HIPER-COMBOS	
Red venenosa	↓,↘,→ + ⊙⊙
Mordisco mortal	↓,↘,→ + ⫽⫽



PERSONAJES SECRETOS

ROLL

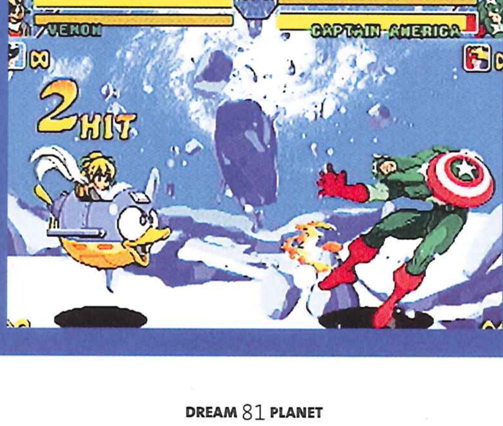
No sabemos si es la hermana de Megaman o qué, pero es de su mismo tamaño. Es chiquita, pero hay que ver cómo las gasta. Al igual que el chico del casco azul, algunos de sus movimientos no están nada mal.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Destructor de Roll	↓,↘,→ + ⊙
Sacudida	→,↘,↓,↙,← + ⊙
Arma secundaria	↓,↘,→ + ⫽
Cambiar arma	↓,↙,← + ● (Bola de piedra)
	o ○ (Tornado)
	o R (Escudo de hojas)
HIPER-COMBOS	
Hiper Roll	↓,↘,→ + ⊙⊙
Avión apaleador	→,↘,↓,↙,← + ⫽⫽
	(Pulsa ⊙ con rapidez para disparar)
Taladro embestidora	↓,↘,→ + ⫽⫽
	(Pulsa ⫽ para taladrar)









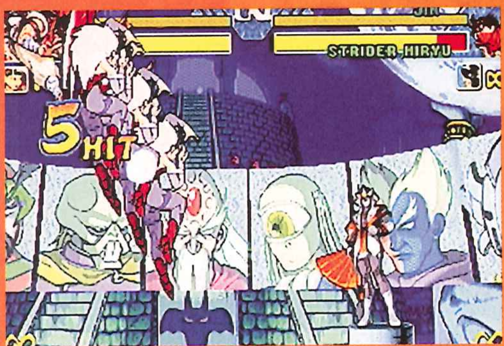


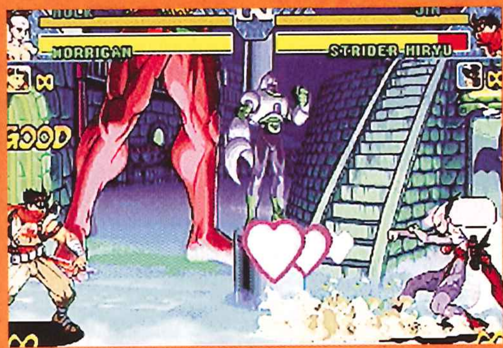
PERSONAJES SECRETOS

PERSONAJES SECRETOS

LILITH

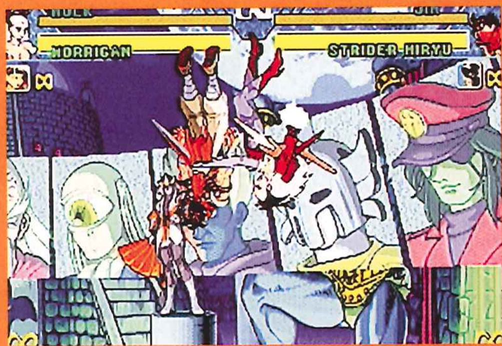
La hermana gemela de Morrigan no es tan ágil como ella, pero lo compensa con creces gracias a su potencia. Si reúnes a las dos en un equipo obtendrás un imparable dúo chupa-almas que resulta de lo más demoledor.

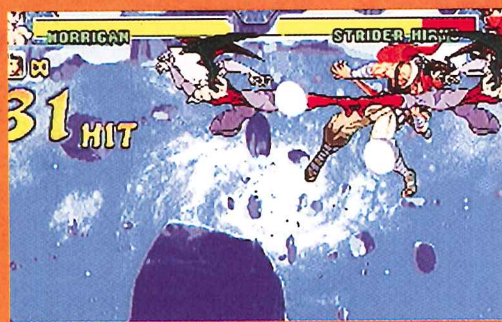




MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Tiro al corazón	↓,↘,→ + ⊙
Hoja de la sombra	→,↓,↘, + ⊙
Sumidero vectorial	→,↘,↓,↙,← + ⊙
	(cerca)
Patada taladro	↓ + R (en el aire)
Patada con voltereta	→ + R
HIPER-COMBOS	
Lluvia brillante	↓,↘,→ + ⊙⊙
Amor esplendoroso	→,↓,↘ + ⊙⊙
	(Pulsa ⚡ con rapidez
	para disparar)
Ilusión oscura	↓,↘,→ + ⚡⚡





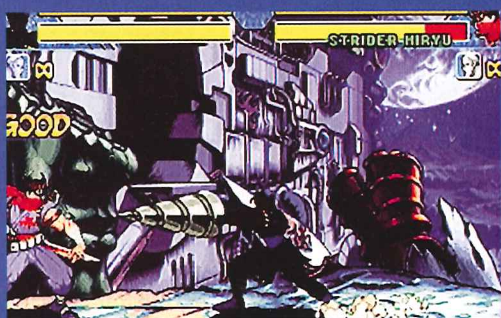


PERSONAJES SECRETOS

SHADOW LADY

Tal vez se parezca a Chun Li, pero Shadow Lady es totalmente distinta... y no solamente por ese misterioso color de chamuscado. Con algunos de los movimientos más potentes del juego, lo mejor será que no la pierdas de vista y que practiques un poco para dominar todo su potencial.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Embate taladrador	↓,↘,→ + ⊙
Campo estático	→,↓,↘,→ + ⊙
	(Pulsa ⊙ con rapidez)
Misil guiado	↓,↘,→ + ⚡
Patada relámpago	(Pulsa ⚡ con rapidez)
Patada hacha	→,↘,↓,↙,← + ⚡
HIPER-COMBOS	
Láser Big Bang	↓,↘,→ + ⊙⊙
Misil galáctico	↓,↘,→ + ⚡⚡











EVIL HULK

Tras fracasar en el intento de detener a Onslaught, ese ser malvado se apoderó de la mente de Hulk. Ahora sólo alberga violencia y pretende eliminar a quien se acerque. Sin embargo, siempre hay que mirar el lado positivo, así que puedes aprovechar esta ira en los combates.

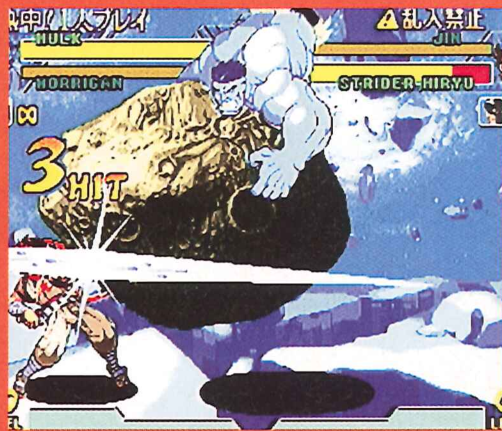




MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Carga Gamma	Carga ←,→ + ⫽
	o Carga ↓,↑ + ⫽
Onda de tierra	↓,↘,→ + ⊙
Tornado Gamma	→,↘,↓,↙,← + ⊙ Cerca
HIPER-COMBOS	
Apretujón Gamma	↓,↙,← + ⊙⊙
Terremoto Gamma	↓,↘,→ + ⫽⫽
Onda Gamma	↓,↘,→ + ⊙⊙







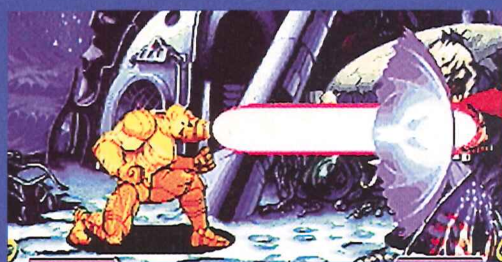
PERSONAJES SECRETOS

ULTIMATE WAR MACHINE

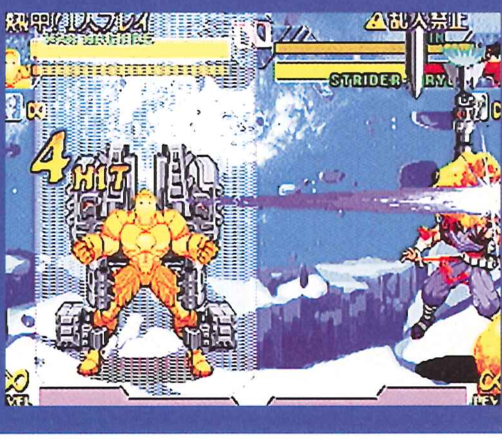
Más poderoso que el War Machine original, este nuevo modelo pierde la capacidad de bloquear y se mueve más despacio. Aun así, suple ampliamente estas carencias con la fuerza extra, que le convierte en un poderoso luchador.

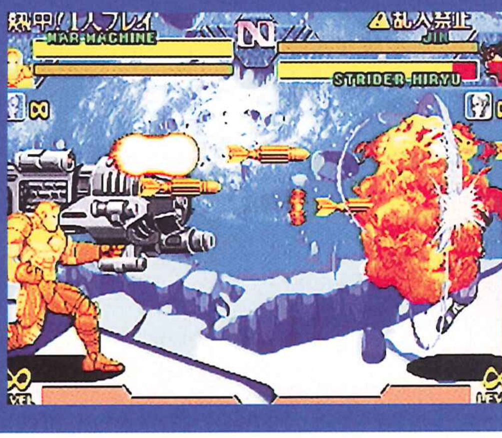
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Lanzacohetes	↓,↘,→ + ⊙
	o ⫽ para tirarlos agachados
Cañón de hombro	↓ + L
Bomba inteligente	● + ●
HIPER-COMBOS	
Cañón de cohetes	↓,↘,→+ ⊙⊙
Destructor estelar	↓,↘,→ + ⫽⫽











PERSONAJES SECRETOS

Trucos a tutiplén

Crazy Taxi

En el número 4 de Dream Planet ya te proporcionamos un puñado de trucos de este juego pero aún hay más:

Modo Another Day: Para jugar en el modo Otro Día, pulsa R en la pantalla de elección del conductor y pulsa R una segunda vez, sin soltar ahora el gatillo, mientras seleccionas al taxista. No comenzarás en el mismo lugar de siempre y cambiarán algunos destinos.

CLIENTES OCULTOS EN EL MODO ARCADE

En el mar: Si buscas bien encontrarás una serie de pasajeros debajo del océano esperando un taxi.

En el párking: Hay un pasajero esperándote en la azotea del párking ubicado en el Square Park. El indicador que hay sobre su cabeza es de color verde y quiere ir a la comisaría (Police Station).

En el tejado: En el Distrito Comercial (Commercial District), encontrarás una rampa. Síguela para acceder a la azotea cercana al Clock Tower Theatre y, una vez allí, salta hasta el tejado de un edificio que hay al otro lado de la calle. Allí te aguarda un pasajero que quiere ir a los Bomberos (Fire Station).

En una calle lateral: Al iniciar tu carrera dirígete a la terminal de autobuses y después a la Crown Arena. Justo antes de llegar allí, gira a la izquierda y otra vez a la izquierda para entrar en una calle peatonal que se encuentra cubierta por una bóveda de cristal. Allí hay un cliente con indicador verde que desea ir a las pistas de tenis (Tennis Court).







Slave Zero

Estos dos trucos únicamente funcionan en el modo para 1 jugador y requieren que se encuentre conectado un segundo mando en el segundo puerto de la consola.

Invulnerable: Para ser invulnerable pulsa gatillo L + gatillo R + botón B en el segundo controlador mientras juegas.

Plena energía y munición: Para restablecer tu salud y recargar munición, pulsa L+R+A en el segundo controlador mientras juegas.





Re-Volt

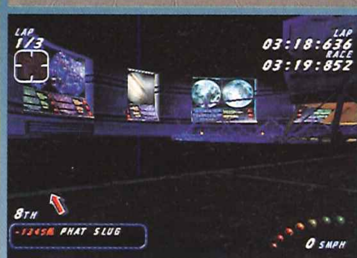
Obtener todos los coches: Para acceder a todos los vehículos del juego escribe CARTOON en la pantalla habilitada para introducir el nombre del jugador.

Obtener todos los circuitos: Para poder competir en todos los escenarios escribe TRACTION en la pantalla habilitada para introducir el nombre del jugador.









PLANETARIO

INTERNET, ACCESORIOS Y EXTRAS

Los secretos de Rayman 2

Sonic Adventure fue el primer título que permitió descargar en Europa un escenario complementario a través de Internet. Ahora es Rayman quien toma el relevo y continúa sacándole partido a la Red de redes.



Ubi Soft ha creado una sede Web de Rayman 2 exclusiva para los jugones de Dreamcast a la que puedes acceder a través de la dirección de Internet www.rayman2dc.com.

En esta sede, a la que llegas directamente desde la opción Rayman II Web incluida en el menú principal del juego, encontrarás contenidos tan diversos como información sobre la historia (Story) y los personajes (Characters) del juego así como imágenes (Screenshoots) procedentes del mismo. Por su parte, en el apartado Contests encontrarás próximamente promociones y concursos aunque es en la sección Vip Area donde se concentra el mayor número de extras. Allí tendrás acceso a los nuevos enlaces Postcards, Hint areas, Bonus level y World map.

Postcards te permitirá enviar a quien quieras una postal de Rayman 2 vía e-mail. Para ello, deberás escoger uno de los tres modelos disponibles y completar unos recuadros con las direcciones electrónicas tanto del receptor como del propio remitente.

En World map puedes consultar un clarificador mapa que te ayudará a orientarte en el mundo del simpático personaje. A su vez, en la opción Hint areas estarán disponibles próximamente trucos y recomendaciones para progresar en el juego.

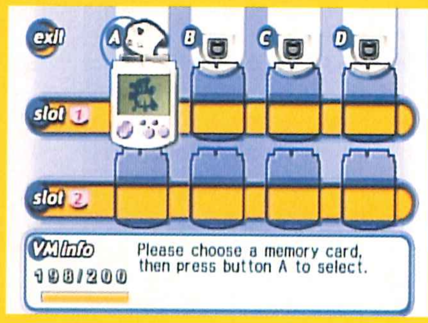
Pero, sin duda, el plato fuerte son los subjuegos extra que pueden ser descargados en una tarjeta de Memoria Visual con, al menos, dos bloques libres. En el momento de confeccionar este artículo sólo era posible bajarse de Internet un único escenario pero cuando leas esto Ubi Soft ya habrá incluido los otros dos adictivos niveles con los que tiene previsto complementar este excelente juego. A continuación, te explicamos los pasos a seguir para hacerte con el archivo Lif y para poder jugar con él.

PASOS PARA DESCARGAR EL ARCHIVO LIF DE RAYMAN 2

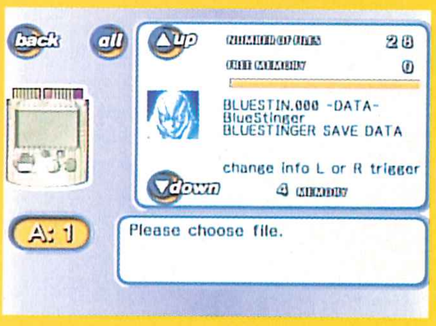
1 Pon en marcha la consola con el GD-ROM de Rayman 2. En el menú principal, selecciona la opción Rayman II Web. Ésta te permitirá conectarte a la sede Web de Rayman 2 que Ubi Soft ha creado específicamente para los usuarios de Dreamcast.



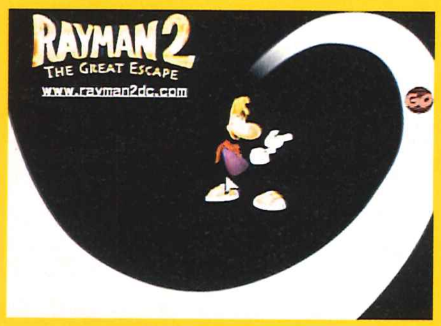
2 Sin embargo, antes de llegar a la página de inicio deberás seleccionar la unidad de Memoria Visual a través de una pantalla en la que aparecen representados los puertos de la consola así como los mandos y VM que tengas conectados. Escoge una VM y pulsa el botón A.



3 Accederás a una nueva pantalla denominada Memory Card File Options, desde la que podrás editar el contenido de la unidad de Memoria Visual para liberar espacio (si es que no dispones de los dos bloques de memoria que ocupa este subjuego).



4 En la siguiente pantalla deberás pulsar el botón Go o, si lo prefieres, puedes hacer clic sobre la dirección de correo www.rayman2dc.com para conectarte a Internet y acceder a la completísima sede Web de Rayman 2.



CARGAR EL NIVEL EXTRA

Una vez descargado el archivo en tu Unidad de Memoria Visual, sólo tienes que seguir estos pasos para jugar:









1 Con la VM colocada adecuadamente en tu controlador estándar, carga el GD-ROM de Rayman 2 y selecciona la opción Load que aparece en el menú principal.

2 Aparte de las partidas que hayas podido guardar jugando con Rayman 2 de forma convencional, encontrarás un archivo denominado Lif. Selecciónalo para que se inicie su carga y... ¡voilà!, te encontrarás intentando superar un nuevo desafío con tu héroe.







¡Consigue los lums rojos!

Esta nueva fase es muy parecida a los niveles de bonus que se desbloquean en el pueblo de Globox al conseguir los cristales mágicos. La mecánica es idéntica: debes reunir todos los lums rojos (20 en este caso) antes de que se acabe el tiempo. Asciende rápidamente pasando de un lum morado a otro superior. Repite esta acción hasta llegar arriba del todo. Juega todas las veces que sean necesarias para obtener una buena marca.

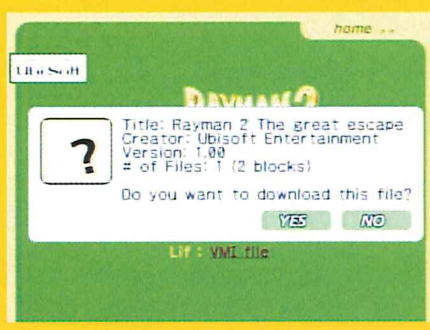
5 La página de Inicio contiene diversos enlaces. Para descargar el archivo que nos ocupa debes acceder, en primer lugar, a la sección Vip area. Una vez dentro de ella, aparecerán nuevos enlaces. Pulsa la opción Bonus level.



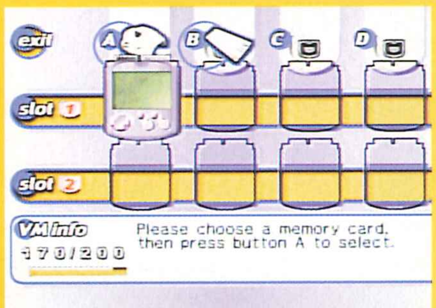
6 Accederás a una página en la que se te informa que está a tu disposición el primer nivel exclusivo del juego. Pulsa sobre la opción Lif:VMI file para iniciar la descarga del archivo en tu unidad de Memoria Visual.



7 Antes, sin embargo, aparecerá en la pantalla un cuadro de diálogo donde se informa de los bloques que ocupa y en el que deberás confirmar que deseas bajarte el archivo.



8 Después, volverá a surgir la pantalla en la que tendrás que elegir la unidad de Memoria Visual donde vas a descargar ese nivel extra. Si todo va correctamente, una pantalla te informará que el archivo ha sido correctamente descargado. Pulsa en OK para Aceptar.

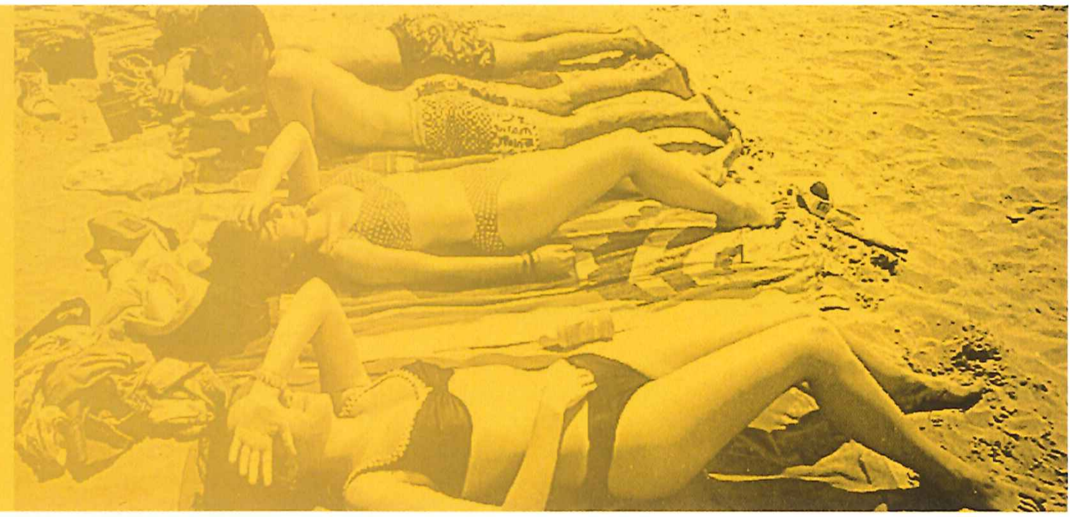


NAVEGACIÓN WEB: RECURSOS EN-LÍNEA PARA VIAJAR

Viaje con nosotros (primera parte)

Día tras día, aumentan los recursos que nos permiten organizar por medio de la Red nuestras vacaciones. En Dream Planet hemos buscado para ti las mejores direcciones Web y este mes te ofrecemos la primera entrega.

Las bajas temperaturas empiezan a desaparecer y la mayoría de los españolitos de a pie guardamos la ropa de invierno mientras comenzamos a acariciar la proximidad de nuestras vacaciones. Si tienes planeado viajar en vez de quedarte en casa jugando las 24 horas del día con la consola, lo más recomendable es que te informes concienzudamente acerca de tu lugar de destino. Una vez más la Red puede servirte de ayuda y, por eso, hemos recopilado una serie de páginas Web en las que podrás obtener datos de interés sobre la geografía, climatología, cultura, costumbres y economía de la mayoría de países del mundo.



En castellano

El canal del tiempo

tiempo.weather.com

Si quieres conocer en tiempo real la meteorología del lugar de tus vacaciones, consultar mapas o enterarte de los pronósticos de temperaturas y de precipitaciones, la sede del Canal del Tiempo va a cumplir todas tus expectativas. En la página de Inicio podrás acceder desde el principio a los mapas meteorológicos clasificados por zonas (África y Oriente Medio, América del Norte, Asia, Centroamérica, Europa, Hemisférico, Océanos, Polos y Sudamérica). Para obtener los pronósticos del tiempo puedes acudir al enlace Tiempo Mundial y buscar la situación climática de un país o ciudad en concreto. Y aparte de todo esto, podrás enlazar también con un Glosario meteorológico y fastuosas imágenes de la Tierra tomadas por satélite.

Puntuación:







InfoNación

www.un.org/Pubs/CyberSchoolBus/infonation/s_infonation

Las Naciones Unidas también puede ayudarnos a conocer mejor un determinado país antes de viajar a él. Este organismo ha confeccionado InfoNación, una base de datos que permite ver y comparar los datos estadísticos más actualizados de los Estados Miembros de las Naciones Unidas.

Para realizar tus consultas, deberás escoger alguno de los países que aparecen en el menú inicial (siete países como máximo) y, seguidamente, pulsar el botón Menú de Datos. De esta forma accederás a una nueva página en la que podrás seleccionar concretamente las estadísticas u otros elementos informativos que te interesen.

Puntuación:

En inglés

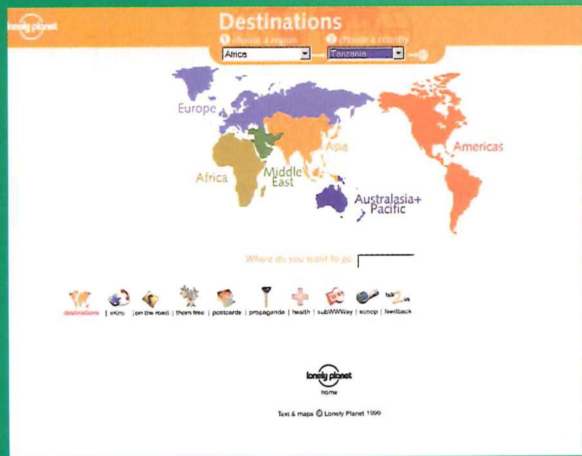
Lonely Planet

www.lonelyplanet.com

Lonely Planet es conocida por sus famosas guías de viaje. Su Web incluye, como es lógico, un catálogo de sus publicaciones así como extractos de las mismas . Sin embargo, junto con los contenidos de carácter más promocional, esta sede ofrece al navegante una gran cantidad de información útil de forma gratuita. En este sentido, podrás encontrar desde guías temáticas tan interesantes como la que contiene una selección de las mejores playas del mundo hasta miniguías de la práctica totalidad de los países del mundo.

Por otra parte, al viajero más precavido le serán de interés las páginas dedicadas a temas de salud: diversos subapartados, como por ejemplo Diseases and Aliments (Enfermedades y Alimentos), se encargan de proporcionarnos buenas recomendaciones en este ámbito. Completan esta magnífica sede una sección que incluye cartas de viajeros y un tablón de anuncios electrónico, donde los navegantes pueden intercambiar sus impresiones.

Puntuación: ◎◎◎◎









Convertidor de monedas

www.oanda.com

En esta sede encontrarás enlaces con algunos de los más famosos convertidores de monedas de toda la Red. Si quieres conocer el valor actualizado de una divisa respecto a otra, puedes escoger la opción Quick Rate o bien seleccionar el enlace The Classic en la sección Currency Converters, que incluye 164 monedas del mundo. En la página del Convertidor de monedas podrás escoger el idioma castellano para moverte por los menús. El mecanismo es muy sencillo: únicamente deberás especificar la cantidad (por ejemplo, 1.000 pesetas), y las divisas que quieres convertir (saber el equivalente de 1.000 pesetas, por ejemplo, en dólares).

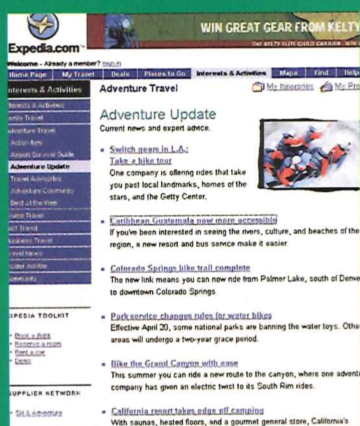
Puntuación: ◎◎◎◎

Microsoft Expedia

www.expedia.com

Expedia es una sede Web concebida para que los viajeros norteamericanos y los de algunos países europeos como Gran Bretaña y Alemania puedan consultar precios y reservar en-línea vacaciones, cruceros, vuelos, coches y hoteles. A pesar de que los usuarios españoles no podremos aprovechar estos servicios, la sede incluye una serie de páginas en las que, al menos, podremos encontrar todo tipo de contenidos (desde noticias hasta reportajes de gran calidad sobre distintos destinos). Microsoft ha agrupado tales contenidos en las categorías Golf Travel, Family Travel, Adventure Travel y Cruise Travel. A destacar también los numerosos y útiles enlaces para acceder a otras sedes relacionadas con los viajes y el turismo.

Puntuación: ◎◎◎◎





En el próximo número analizaremos otros recursos de la Red que pueden resultar de utilidad para preparar las mejores vacaciones de nuestra vida. Entre otras muchas cosas, el mes que viene indicaremos algunas sedes para reservas en-línea de vuelos, hoteles y vehículos.

Diario de un internauta

Proseguimos nuestra travesía por las prolíficas aguas de la Red. Señores viajeros, nos complace informarles que dentro de breves instantes recalaremos en el puerto de Marvel Comics y tendremos la oportunidad de contemplar en el firmamento las refulgentes estrellas de la Champions League.

Regreso al pasado

Si siempre has pensado que cualquier tiempo pasado fue mejor pero te gustaría comprobarlo por ti mismo, aquí tienes un Web que te facilitará las cosas. Se trata de Emulatronia, una sede que, como su propio nombre indica, permitirá bajarte emuladores con los que volver a disfrutar de juegos míticos de plataformas que ya han pasado a formar parte de la leyenda, como el MSX, el Spectrum o la Megadrive. Eso sí, debes saber que de momento no podrás disfrutar de todos estos servicios a través de la Dreamcast (habrá que esperar para ver si funcionan con la Unidad Zip): para descargar y hacer funcionar los emuladores necesitarás un ordenador.

www.emulatronia.com





Una Champions histórica

Esta edición de la Champions League está siendo histórica para los equipos españoles. Al escribir estas líneas, el Barça, el Real Madrid y el Valencia se habían clasificado para las semifinales de la competición y cuando nos leas ya estará a punto de celebrarse la final del torneo, prevista para el 24 de mayo. Seguro que para estar bien informado no te vendrá nada mal esta dirección oficial de la competición, situada dentro del Web de la UEFA. Aquí encontrarás, entre otros contenidos, lo que ha sucedido hasta ahora en el torneo, las últimas noticias, pasando por un repaso a la historia de la Champions.

www.uefa.com/UCL

Todo sobre el séptimo arte

Una de las mejores direcciones en Internet para estar al corriente de todo lo que pasa en el mundo del cine es la de Cinemagazine. Aquí puedes encontrar entrevistas y reportajes, el calendario de los próximos estrenos, los primeros datos de films que se están rodando en estos momentos e, incluso, participar en algún que otro concurso. La información se actualiza diariamente y, además, puedes utilizar un buscador con el que sabrás cuáles son las películas que están en la cartelera de los diferentes cines de tu población.

www.cinemagazine.es



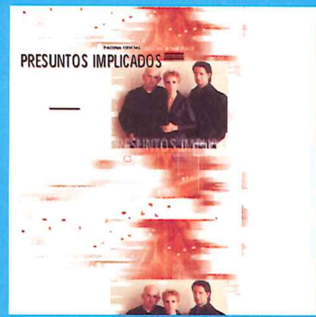


El mundo de Marvel

Por si no has tenido suficiente con nuestra fabulosa guía de Marvel vs Capcom, en la dirección que te proponemos puedes encontrar más información sobre los protagonistas de los cómics de Marvel. Además, si tecleas beta.marvel.com, accederás a una página que te permite entrar con más facilidad a la información sobre los productos y los personajes del universo Marvel. En esta última dirección también tienes la oportunidad de crear tu propia ilustración sobre un tema concreto (en el momento de acceder a la página los personajes escogidos eran el Castigador y Daredevil) y enterarte de las últimas noticias del rodaje de la película sobre la Patrulla X.

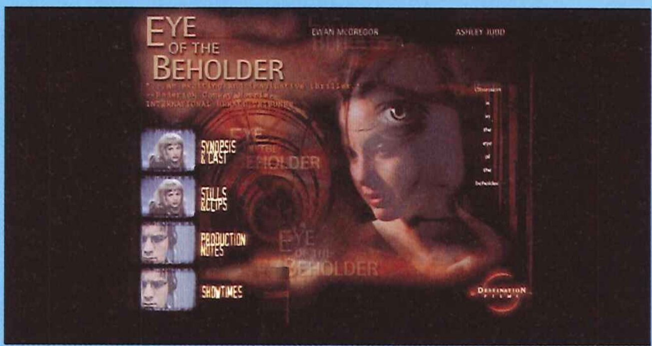
www.marvelcomics.com

Una presunta gira



Después de más de 15 años de historia (el embrión del grupo se formó en 1983) Presuntos Implicados sorprendieron a todo el mundo el año pasado con un disco llamado *Versión Original* que incluía versiones de clásicos latinos y brasileños. Tomando como base este último trabajo, en el que contaron con la colaboración de artistas como Toquinho, Milton Nascimento, Pancho Céspedes o Armando Manzanero, la banda ha preparado una gira que les conducirá durante el verano por prácticamente toda la geografía española. La sede oficial de Sole, Nacho y Juan Luís incluye el habitual álbum de fotos y la biografía y la discografía del grupo, pero además tienes la posibilidad de participar en un chat y dejar constancia de tus impresiones en un libro de visitas.

www.presuntos.com

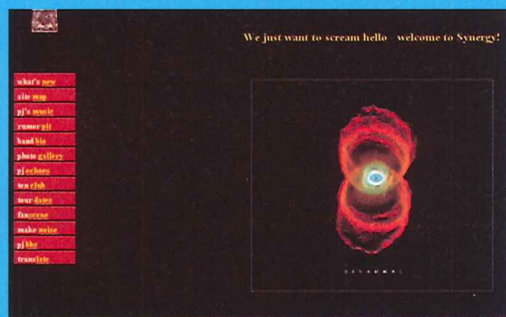


McGregor le echa el ojo a Judd

Tras dar vida al joven Obi-Wan Kenobi en La amenaza fantasma, Ewan McGregor regresa a la Tierra para asumir el rol de un agente del Servicio de Inteligencia Británico que debe vigilar a la asesina en serie interpretada por Ashley Judd. La dirección del film corre a cargo de Stephan Elliot, responsable de aquella extravagancia titulada *Priscilla, reina del desierto*. La película se ha estrenado en España el 12 de mayo con el título Ojos que acechan. En su página Web oficial encontrarás abundante información sobre el proceso de producción, el equipo técnico y los actores principales.

www.eyeofthebeholder-movie.com

Pearl Jam nos visita con nuevo disco



El nuevo disco de Pearl Jam, *Binaural*, se pondrá a la venta el 16 de mayo, pero poco después ya los tendremos de gira por España. Concretamente estarán el 25 de mayo en Barcelona y el 26 en San Sebastián. El grupo le está dando bastante importancia a Internet y por eso estrenaron el single de su nuevo disco, *Nothing As It Seems*, a través de la Red. Si quieres consultar sus últimas noticias, las fechas de sus conciertos o entrevistas a los miembros de la banda puedes navegar por el Web que te proponemos. Además, esta sede oficial de Pearl Jam también ofrece la posibilidad de bajarse fragmentos de alguna de sus canciones.

www.sonymusic.com/artists/PearlJam/

Menàge a trois tanguero



El 9 de junio se estrena *Three to Tango*, una comedia de equívocos con tintes homosexuales. Matthew Perry (el listillo Chandler en la serie Friends), Neve Campbell (la protagonista de la terrorífica saga Scream) y Dylan McDermott interpretan al trío del título. Damon Santostefano debuta como director de largometrajes con esta interesante película tras haber acumulado experiencia en la pequeña pantalla. La sede Web es muy completa y ofrece abundante información sobre todos los aspectos del film. Si dispones de un ordenador, también podrás bajarte un trailer, escuchar parte de la banda sonora y, si dominas el inglés escrito, chatear con otros internautas.

www.3totango.com



Siniestro Total se pasa al blues

Siniestro Total se ha embarcado en un proyecto global que incluye un disco, un cómic y un documental centrados en el mundo del blues. Su nuevo trabajo discográfico, La Historia del Blues, cuenta con una puesta en escena como mínimo original. Los conciertos repasan la vida de Jack Griffin, un bluesman que hace un pacto con el diablo, con la participación estelar de Manuel Manquiña (el actor que daba vida al personaje del "concepto" de *Airbag*). La sede Web del conjunto gallego te ofrece un repaso de su larga historia en el mundo de la música y, por si fuera poco, te permite participar en un chat e incluso escribir la letra de una canción. Vamos, que de aquí a la fama.

www.siniestro.com



Fabricante: **InterAct Game Products**
Distribuidor: **Netac**
Precio: **15.490 ptas**
Puntuación: **77 %**

Concept 4 Racing Wheel

Aunque nuestro director Capoerista afirme lo contrario, no es lo mismo ponerse al volante de un potente Ferrari F355 que conducir su Opel Corsa Vibration Total. Algo parecido ocurre con los juegos de conducción, en los que se obtiene una mayor sensación de realismo utilizando un volante que un mando estándar. Para satisfacer la demanda de los aficionados a este tipo de juegos, Netac ha lanzado recientemente en España el Concept 4 Racing Wheel.

Los once botones (+, +, -, -, L, R, B, A, Start, Set y Vibration On/Off), la cruceta direccional, las dos palancas y los dos pedales hacen de éste un periférico muy completo. Las funciones de cada uno de estos controles están predefinidas pero algunas de ellas pueden ser modificadas siguiendo las instrucciones del manual.

El botón Set, por ejemplo, es especialmente versátil ya que permite tanto programar la reubicación de botones como ajustar la sensibilidad de la dirección (alta, media y baja). Y ya que mencionamos un tema tan sensible , conviene señalar que el volante gira demasiado bien. Aunque elijas un ajuste bajo, cualquier giro mínimamente brusco provocará la perdida del control del vehículo con el consiguiente combo de volantazos a izquierda y derecha para intentar reincorporarte a la calzada.

Otro de los valores añadidos es la función de vibración incorporada con lo que podremos sentir todas las sacudidas del terreno sin tener que utilizar periféricos como el Vibration Pack. Eso sí, para que funcione es necesario conectar al volante el adaptador AC/DC incluido de serie. Además, el botón Vibration On/Off permite activar y desactivar en cada momento el movimiento vibratorio del volante. Es una opción interesante ya que si en juegos como Speed Devils y Sega Rally 2 el traqueteo es leve, en algún otro como V-Rally 2 tienes la sensación de ser el epicentro de un terremoto.

Uno de los aspectos más cuidados es el acabado del periférico, aunque también encontramos algunas deficiencias. El revestimiento de goma del volante, aparte de ser vistoso, es un lujo que tus manos agradecerán (esto parece un anuncio de lavavajillas). Por contra, las palancas metálicas pueden considerarse como auténticas destroza-dedos. La posibilidad de variar la inclinación del eje es otro de los aciertos porque permite adaptar el periférico al espacio que dispongas.

El montaje es algo complicado y poco intuitivo, y requiere de unos minutos para descubrir la ubicación de cada pieza. Cuesta un poco colocar las ventosas en su sitio mientras que la sujeción frontal es sólida pero algo chapucera. La unidad de pedales se coloca tal cual en el suelo pero las rugosidades de su base le proporcionan la adherencia suficiente para que no se mueva del sitio.

Si realizamos una valoración general, llegamos a la conclusión de que la relación calidad-precio de este dispositivo no está ajustada. Las notables prestaciones del Concept 4 Racing Wheel no son suficientes para que exista una diferencia económica tan marcada respecto a otros periféricos de características similares. En todo caso, si quieres sentir el viento en la cara mientras tus dedos acarician el volante de un descapotable último modelo, lo tienes fácil: hazte con un juego de carreras para tu Dreamcast, pon un ventilador a tu lado y cómprate el Concept 4 Racing Wheel.

El hombre sombra

Sergio R. García Gallego

Hola amigos, me dirijo a vosotros porque tengo algunas dudas. Estoy superenganchado al juego Shadow Man, pero tengo algunos problemillas, a saber; en el templo de fuego hay unos govis a cada lado de las escaleras de subida al templo y he intentado alcanzarlas saltando ¡es imposible! ¿Cómo puedo conseguirlos?

Debes coger la Calabaza para abrir unas baldosas que hay en muchas zonas del juego. Justo a la entrada del Templo hay una en el suelo y si avanzas por allí puedes llegar a los govis. En el nivel 20 de la guía está explicado todo con pelos y señales.

Por otro lado, en una de las habitaciones que abres disparando a la puerta sellada, dentro hay una rampa y, a medio camino, una pequeña sala con otro govi encima de un pedestal, también es imposible alcanzarlo saltando, y eso que leyendo vuestra guía del juego aconsejáis hacerse con él ¿cómo? He leído que el juego presenta algunas dificultades en este sentido, entonces ¿algún govi no será posible de conseguir?

¡Qué no cunda el pánico! Sí es posible conseguir todos los govis, lo que sucede es que para ello deberías hacerte con todos los objetos que nuestro amiguito Shadow Man puede utilizar, desde todos los tatuajes hasta ítems como por ejemplo la antorcha, que le permite quemar esas puertas de tela que habrás visto por todas partes. Sólo si cuentas con todas las habilidades puedes acabar accediendo a todas las zonas, incluyendo las secretas donde normalmente están las almas oscuras.







He explorado mucho el templo de la vida y no doy con el altar de Loa, a ver si me echáis también un cable con eso.

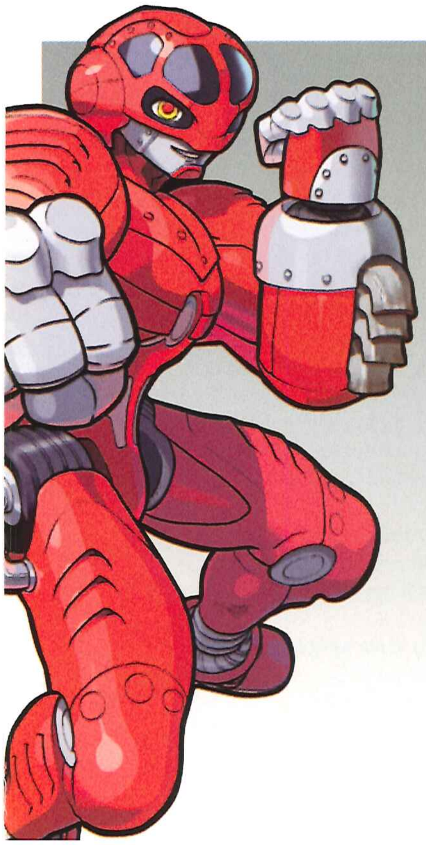
Hacia el final del nivel 3 de nuestra fantasbulosa guía está explicada la manera de llegar al templo de Loa. Lo más importante es que localices la Madriguera de las Arpías (cerca del camino del precipicio) porque cerca de allí está el puente de tela que lleva al templo. Una vez dentro será vital que domines la técnica para saltar de espaldas, porque para llegar a los altares deberás usarla algunas veces.

Otro tema, estamos ya casi a mediados de año y sólo he podido comprar Crazy Taxi en febrero. ¿Qué pasa con otros juegos previstos para estas fechas como Zombie Revenge?

Estás empezando a conocer el verdadero poder de la palabra RETRASO. Éste es un problema que nosotros debemos sufrir constantemente, porque por desgracia es bastante habitual que un juego previsto para una fecha concreta se retrase algunos meses. En el caso de Zombie Revenge, no verá la luz antes del mes de junio.

Por último ¿Alguien ha conseguido el emblema de Sonic Adventure pasando el primer nivel en 2 minutos? Me parece que a veces se pasan un poco.

La verdad es que un poco chunguillo sí que es, para que nos vamos a engañar. La clave es utilizar constantemente el Spin Dash Attack y pasar por el atajo situado después de un tirabuzón. Tampoco te vendrá nada mal tirar a la derecha el stick mientras tocas los rulos de velocidad y usas el Spin Dash Attack en la rampa que sigue al tirabuzón.



Dilemas Dreamcasteros

Pedro José Delgado (La Solana, Ciudad Real)

Hola tíos ¿cómo os va la vida? Tengo la Dreamcast con el defraudador juego TrickStyle y estoy pensando en comprarme otro juego: Power Stone, Re-volt o Crazy Taxi. ¿Cuál me recomendáis?

Pues para nosotros la cosa estaría entre Power Stone y Crazy Taxi. Si te van los beat'em-up el primero te gustará porque es bastante original (no todos los días puedes coger sillas y lanzarlas al cabolo del rival) y si lo que quieres es pasar un buen rato saltándote todas las normas de circulación (virtualmente hablando), Crazy Taxi es tu juego. Seguramente, Power Stone te durará algo más, pero la elección depende de ti.

Estoy esperando ansiosamente el Shenmue ¿Para cuándo? ¿Cuánto costará?

La fecha del lanzamiento en España no es que esté muy clara, aunque en teoría todo debería estar listo para finales de año. En cuanto al precio, teniendo en cuenta que la edición japonesa contaba con 3 GD más uno extra con alguna que otra sorpresa, no nos extrañaría que costara un poco más caro... pero valdrá la pena.

Ya he intentado conectarme varias veces a Internet y, por más que lo intento, no puedo. ¿Qué hay que poner donde pone External Nº?

Esta opción está destinada a las personas que se conectan a través de una centralita. Si no es tu caso, deberías escoger la opción No y no preocuparte más por el asunto. De todas formas, si sigues todos los pasos que te va marcando el CD Dreamkey y tienes conectada correctamente la consola a la entrada del teléfono no deberías tener problemas. A lo mejor lo que pasa es que cuando has intentado conectarte había una saturación en las líneas telefónicas y no ha sido posible acceder al portal: son cosas que a veces pasan en Internet. Si aceptas un consejo, intenta conectarte de madrugada, que es cuando todo el mundo está durmiendo o viendo programas como Crónicas Marcianas y quizás tengas más suerte.

Una última pregunta, al escuchar música en DC ¿se puede cambiar el fondo?

Como no pongas un póster de Pamela Anderson, mucho nos tememos que no podrás cambiarlo.

CARTAS DE LOS LECTORES

Ser o no ser

Francisco de Borja García (Badajoz)

¿Si borro las páginas web que vienen en bookmark, puede pasar algo?
Este apartada llamado bookmark está pensado para que tengas una lista con tus direcciones favoritas en Internet. Por eso no deberías tener ningún problema para modificar las que hay y añadir las que más te interesen (por cierto, hay una de Kournikova que no está nada mal...).

¿Cuál es mejor, Soul Reaver o Shadow Man? ¿Por qué?
Nos pones en un compromiso porque son dos auténticos juegazos. Si te gustan las aventuras gráficas ambos te encantarán. Quizás Soul Reaver es algo mejor en el aspecto técnico, pero los escenarios de Shadow Man son más variados y es un poco más largo. Eso sí, en las escenas cinemáticas gana Raziel de calle, así que seguramente Soul Reaver sería el vencedor por muy poco.

¿Cuál es mejor, Resident Evil Code: Veronica o Shenmue? ¿Por qué?
Cada uno en su género, van a convertirse en dos juegos imprescindibles en la Dreamcast. Digamos que para disfrutar con Shenmue debes ser aficionado a los juegos de rol, porque los diálogos con los numerosos personajes de la aventura son imprescindibles para avanzar. Por eso es tan importante que todas las voces aparezcan traducidas al castellano y sería un factor en su contra si la versión distribuida en nuestro país no hablara español. Por su parte, Code Veronica es el mejor Resident Evil creado hasta ahora y si te van los juegos de este tipo es una compra obligada. Vamos, que lo mejor es que te hagas ahora con las aventuras de los Redfield y a finales de año te compres Shenmue. No te arrepentirás.

¿Cuándo saldrán la Dreameye, y VM Walkman?
Tanto la cámara como la VM con capacidad para reproducir archivos MP3 se distribuirán dentro de poco, según anunció durante el pasado mes de febrero el director de Sega Europa, Jean-François Cecillon. El problema es que Cecillon no dio ninguna fecha concreta, sino que dijo que se lanzarían al mercado "durante los próximos meses".

VM con poco color

José Antonio González (Sevilla)

¡Boquepassa! Tengo 16 años y una Dreamcast desde el mismísimo 14 de octubre, con el Speed Devils y el Sonic Adventure. Os quiero felicitar por la revista, que me parece fantástica.
Nos congratuuuuuuuuuula que visites nuestra sección.

También me gustaría haceros unas preguntas. Ahí van:
Me voy a comprar el M.S.R. con el Vibration Pack.
¿Me podríais recomendar algún juego que sea bueno y largo y que no sea de coches?
En primer lugar, debemos decirte por si no lo sabías que Metropolis Street Racer se ha retrasado hasta julio, con lo que no podrás hacerte con él, como mínimo, antes de esa fecha.
En cuanto a la recomendación, saca papel y lápiz porque ahí van unos cuantos: Resident Evil Code: Veronica, Sonic Adventure, Rayman 2, Shadow Man, Soul Reaver y Tomb Raider: The Last Revelation.

¿Para cuándo saldrá el DVD en España? ¿Cuánto podría costar aproximadamente?
Todavía no hay fecha definitiva, pero es posible que en el E3 Sega haga públicos más datos de este periférico, y esperamos que entre estos datos esté también su precio.

¿Cuánto cuesta 1 hora en Internet con la Dreamcast?
Pues mucho nos tememos que no te podemos contestar porque eso depende de las tarifas locales de la compañía telefónica que tengas contratada. Hasta ahora la única compañía que ofrecía servicios de llamadas locales era Telefónica, aunque esto está cambiando con la entrada en este segmento de otros operadores como Aló.

¿Están ya a la venta los mandos y las VM de colores?
Por supuesto que están a la venta... en Japón. De momento estas ediciones especiales de mandos y Visual Memory sólo están disponibles en el Imperio del Sol Naciente y no parece que se vayan a colorear los accesorios europeos.



Roleando

Paul Dan Burlacu (Alcalá de Henares, Madrid)

¡Hola amigos! ¿Qué tal? Me llamo Paul Dan Burlacu y os escribo desde Alcalá de Henares. Quería felicitaros por vuestra revista, me gusta mucho y tengo todos los números aparte de una Dreamcast.
Soy un fanático de los RPG y quería comprarme Evolution, sólo que he visto diferentes puntuaciones, unas buenas y otras malas. ¿Qué me decís? ¿Debería comprarlo o no?
Evolution es un buen juego de rol, aunque quizás se quede algo corto para los auténticos aficionados curtidos en mil y un juegos de este género. Si tienes más experiencia jugando a RPG que Pinochet fingiendo enfermedades a lo mejor te conviene esperar a próximos bombazos que no sean tan sencillos.

Me han impactado mucho las imágenes de Grandia 2 y se me cae la baba cuando las veo ¿podré pedirlo para Navidades o tendré que esperar más?
Y aquí está uno de los primeros bombazos. No nos extraña que se te caiga la baba porque Grandia 2 promete... ¡y muchísimo! Es posible que puedas encargárselo a Papá Noel porque el lanzamiento en Japón está previsto para este mismo verano.

¿Y Shenmue será un RPG o una aventura gráfica?
Definir el género de Shenmue es casi tan difícil como quitarles la pelota a Oliver y Benji. Podríamos decir que el juego tiene muchos elementos del género rolero porque debes explorar diferentes escenarios e interactuar con muchos personajes, pero también existe un modo denominado QTE (Quick Timer Events) en el que hay que pulsar un botón en el momento adecuado e incluso puedes disputar peleas al más puro estilo Virtua Fighter. Si quieres una respuesta clara y concisa, será más un RPG que una aventura.

También estoy esperando a Eternal Arcadia ¿Será bueno? ¿Cuándo saldrá?
Aunque de momento sólo hemos podido admirar capturas y alguna que otra secuencia de vídeo, la verdad es que el juego tiene una pinta excelente. La fecha de lanzamiento no está nada clara, pero en tierras japonesas no verá la luz, como mínimo, hasta el próximo mes de septiembre.

Por último quería preguntaros ¿qué tal estará la versión de Silver para Dreamcast?
Sin llegar a los niveles de Grandia 2 o Eternal Arcadia, Silver es un juego que puede sorprender a los roleros de pro por su calidad. Además, contará con la ventaja de ser el segundo juego de rol para Dreamcast después de Evolution.

Por favor contestadme a estas preguntas, os lo agradeceré.
Si nos lo agradeces con una cinta con todos los éxitos de Chiquito de la Calzada (Chiquito Greatest Hits) no estaría nada mal.

Juegos plateados

Toni Simó (Tarragona)

¡Hola Dreammaníacos! Os escribo desde Tarragona y me llamo Toni. En primer lugar os felicito por vuestra gran revista. Os quería hacer unas preguntas. ¿Cuándo saldrá Deadly Pursuit?

Durante el año 2000. No es que seamos muy concretos, pero incluso la fecha del lanzamiento americano está menos clara que el futuro del Atlético de Madrid en Primera.

¿Saldrá Emergency Call Ambulance para Dreamcast? ¿Cuándo?

No hay ninguna confirmación oficial de una versión para DC pero, teniendo en cuenta que se trata de una recreativa de Sega, esperamos poder darte buenas noticias dentro de muy poco.

Y última ¿Habrá serie Platinum o algo parecido en la Dreamcast?

Como siempre decimos, sería un gran acierto que Sega decidiera poner a vuestra disposición una serie de juegos a un precio más bajo. De esta manera, las ventas subirían y no tendríais que esperar a que Papá Noel vuelva a venir para poder gastaros casi 10.000 pesetas en un juego que, algunas veces, no merece este desembolso.

De todas formas suponemos que, tal y como hizo Sony, Sega esperará a lanzar las secuelas de sus grandes éxitos para bajar los precios de las primeras partes e inaugurar esta especie de gama Platinum que en Japón ya está funcionando con algunos juegos.

Perdón por las faltas y mala letra.

No te preocupes, con un buen diccionario suahili-castellano, no hemos tenido ningún problema para entender tu carta.

Una de espías

Javier Velasco (Miranda de Ebro, Burgos)

Hola. La primera vez que compré vuestra revista fue por la guía de Sonic Adventure, me encantó la revista (y la guía) y aquí sigo. Quisiera saber si va a salir algún juego tipo Metal Gear Solid o Syphon Filter.

Aunque todavía no hay ninguna fecha definitiva, un juego en el que el sigilo y el camuflaje tiene mucha importancia va a aparecer dentro de poco para Dreamcast. La diferencia con los dos títulos que has citado es que no tiene una temática bélica. Se trata de Picassio, un juego desarrollado por Promethean Designs que nos introduce en la piel de un ladrón de obras de arte que dentro de un museo es más peligroso que Rambo en un restaurante vietnamita.

Me gustaría pediros un consejo: ¿qué juego elegiríais, Crazy Taxi o Virtua Striker? Me da que Crazy Taxi es corto y que, una vez pasado, me aburriré.

La verdad es que tendrías que ver los piques que hay en la redacción cuando jugamos un torneo con Virtua Striker. Éste es, sin duda, el mayor punto a favor del juego, así que si puedes jugar contra algún colega es una buena elección. De todos modos, Crazy Taxi es un juego espectacular y el aliciente de ir subiendo puestos en el ranking de taxistas y los subjuegos de la opción Crazy Box contribuyen a alargar su vidilla. Si los analizamos en general, para nosotros Crazy Taxi es bastante mejor.

¿Son iguales el Resident Evil II para la Play que para DC (aparte de los gráficos)?

La versión para Dreamcast cuenta con alguna que otra opción extra. Por ejemplo, desde el principio puedes acceder al modo Arranged, que incluye alguna variación respecto al juego original. Pero quizás la novedad más destacable es el Extreme Battle, una opción que puedes descubrir al acabarte el juego y que te ofrece una aventura independiente con la posibilidad de escoger entre cuatro personajes.



Un fan de Claire

Rafael Ángel Caballero (Córdoba)

Hola amigos de Dream Planet. En primer lugar os quiero felicitar por vuestra revista, que cada día me gusta más. En segundo haceros estas preguntas.

¿Estará Resident Evil Code: Veronica traducido y doblado al castellano?

Mucho nos tememos que Code: Veronica seguirá el mismo esquema que los otros episodios de la saga, es decir que los textos en pantalla estarán en castellano pero las voces serán las originales inglesas.

¿Todavía Sega Europa no ha anunciado una bajada en el precio de los juegos de Dreamcast?

De momento no se ha anunciado ningún descenso generalizado en los precios de los juegos, pero algunos distribuidores como Infogrames o Ubi Soft han bajado el precio de algunos títulos e incluso Ubi ha incluido alguna oferta para comprar otros juegos al hacerte con Rayman 2. Esperemos que todo esto sea sólo el principio...

¿En Resident Evil Code: Veronica se juega una aventura distinta con cada uno de los tres personajes (como en Resident Evil 2)?, ¿o hay una sola aventura en la que controlaremos a cada jugador en un determinado momento (como en Resident Evil 3 Nemesis)?

En Code: Veronica se combinan esas dos posibilidades. La aventura principal la juegas con Claire Redfield, pero en algunos momentos controlas a Steve Burnside. Sin embargo, poco después de empezar el segundo CD, pasas a llevar a Chris Redfield en una aventura distinta que nos desvela su periplo en la búsqueda de su hermana. De todas formas, las aventuras de los hermanos Redfield no suceden al mismo tiempo (algo que sí pasaba en RE 2 con Claire y Leon) sino que Chris llega a la isla donde estaba Claire cuando ella ya ha viajado hasta la Antártida. La historia parece un poco complicada pero, créenos, es un *peaso* de juego.

Una última pregunta: ¿sabéis si hay algún rumor de que Metal Gear Solid salga en Dreamcast?

Rumores, lo que se dice rumores, sí que hay, pero después de la cancelación del Castlevania para Dreamcast no es que esperemos buenas noticias. El proyecto de la segunda parte del juego para PlayStation 2 sí parece que se confirmará durante la feria E3 de Los Ángeles, que se estará celebrando cuando leas estas líneas.

Lara también os felicita por vuestra revista y por el reportaje que habéis hecho de su aventura en el número 4. Por ello se ha preparado para daros las gracias...

Si pudierais ver la foto de Lara que nos ha enviado Rafael, seguro que la envidia os corroería. No sabíamos que se podía hacer un biquini usando tan poca tela.

Si quieres contribuir con tus cartas a esta sección escribe a: Dream Planet. Buzón, C/ Joventut 19, 08830, Sant Boi de Llobregat, Barcelona.

Nota de la Redacción: Si tu carta no aparece en esta página no te preocupes, seguramente no ha llegado a tiempo y la reservamos para el próximo mes.

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS

Este mes, entre los recién llegados a esta lista de juegos se encuentran títulos tan importantes como ChuChu Rocket! o Ecco the Dolphin y otros funestos como Aerowings.



AEROWINGS
Género: **Simulación aérea**
Distribuidor: **Netac**
Puntuación: **40%**



BLUE STINGER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



BUGGY HEAT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **59%**



CHUCHU ROCKET!
Género: **Puzzle**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **79%**



CRAZY TAXI
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **93%**



DEADLY SKIES
Género: **Arcade aéreo**
Distribuidor: **Konami**
Puntuación: **76%**



DYNAMITE COP
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



ECW HARDCORE REVOLUTION
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **44%**



ECCO THE DOLPHIN
Género: **Aventuras marinas**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **82%**



EVOLUTION
Género: **RPG**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **78%**



F1 WORLD GRAND PRIX
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **74%**



MARVEL VS. CAPCOM
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



MDK 2
Género: **Acción**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **70%**



MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **65%**



MONACO GP RACING SIMULATION 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Sof**
Puntuación: **69%**



NBA 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



NBA SHOWTIME
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **70%**



PEN PEN
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **52%**



POWER STONE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **90%**



PSYCHIC FORCE 2012
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **66%**



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Género: **Plataformas**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **91%**



READY 2 RUMBLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **90%**



RED DOG
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **65%**



RESIDENT EVIL 2
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



RE-VOLT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **72%**



SEGA RALLY 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



SHADOWMAN
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **85%**



SLAVE ZERO
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **74%**



SNOW SURFERS
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **43%**



SONIC ADVENTURE
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL CALIBUR
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL FIGHTER
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



SOUL REAVER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **87%**



SPEED DEVILS
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **73%**



STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **82%**



SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **75%**



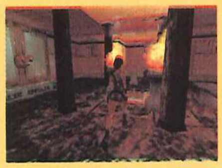
TEE OFF
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **70%**



THE HOUSE OF THE DEAD 2
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Netac**
Puntuación: **70%**



TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **86%**



TOY COMMANDER
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



TRICKSTYLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **75%**



UEFA STRIKER
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **68%**



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **68%**



VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



VIRTUA STRIKER 2
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



WORLDWIDE SOCCER 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



WORMS ARMAGEDDON
Género: **Estrategia**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **69%**

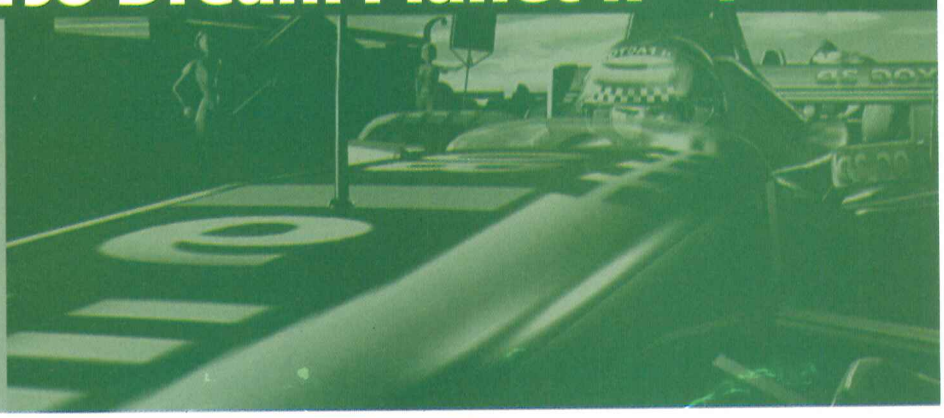


ZOMBIE REVENGE
Género: **Acción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **71%**

Ganadores concurso Dream Planet nº 4

Ésta es la lista con los 10 ganadores del concurso Monaco GP Racing Simulation 2. Por responder correctamente la pregunta que planteábamos, se han llevado el juego y una camiseta.

Iñaki Lasa (Bilbao), **Dailos José Delgado** (Santa Cruz de Tenerife), **José Ángel López** Mula (Murcia), **Ernesto Arnáez** (Santander), **Javier Prats** (Zaragoza), **Daniel García** Arganda del Rey (Madrid), **Alberto Prieto** Majadahonda (Madrid), **Yonay Manuel Monzón** Telde (Las Palmas de Gran Canaria), **Pedro Herreros** (Albacete), **Rafael Ángel Caballero** (Córdoba).



En el próximo número:



LAS GUÍAS MÁS POTENTES DEL AÑO

Tomb Raider: The Last Revelation, Legacy of Kain: Soul Reaver, Street Fighter Alpha 3.

LOS ANÁLISIS QUE ESTABAS ESPERANDO

Resident Evil Code: Veronica, SWWS2000 Euro Edition, V-Rally 2, entre otros.

JUEGOS DE IMPORTACIÓN

Power Stone 2 y Samba de Amigo

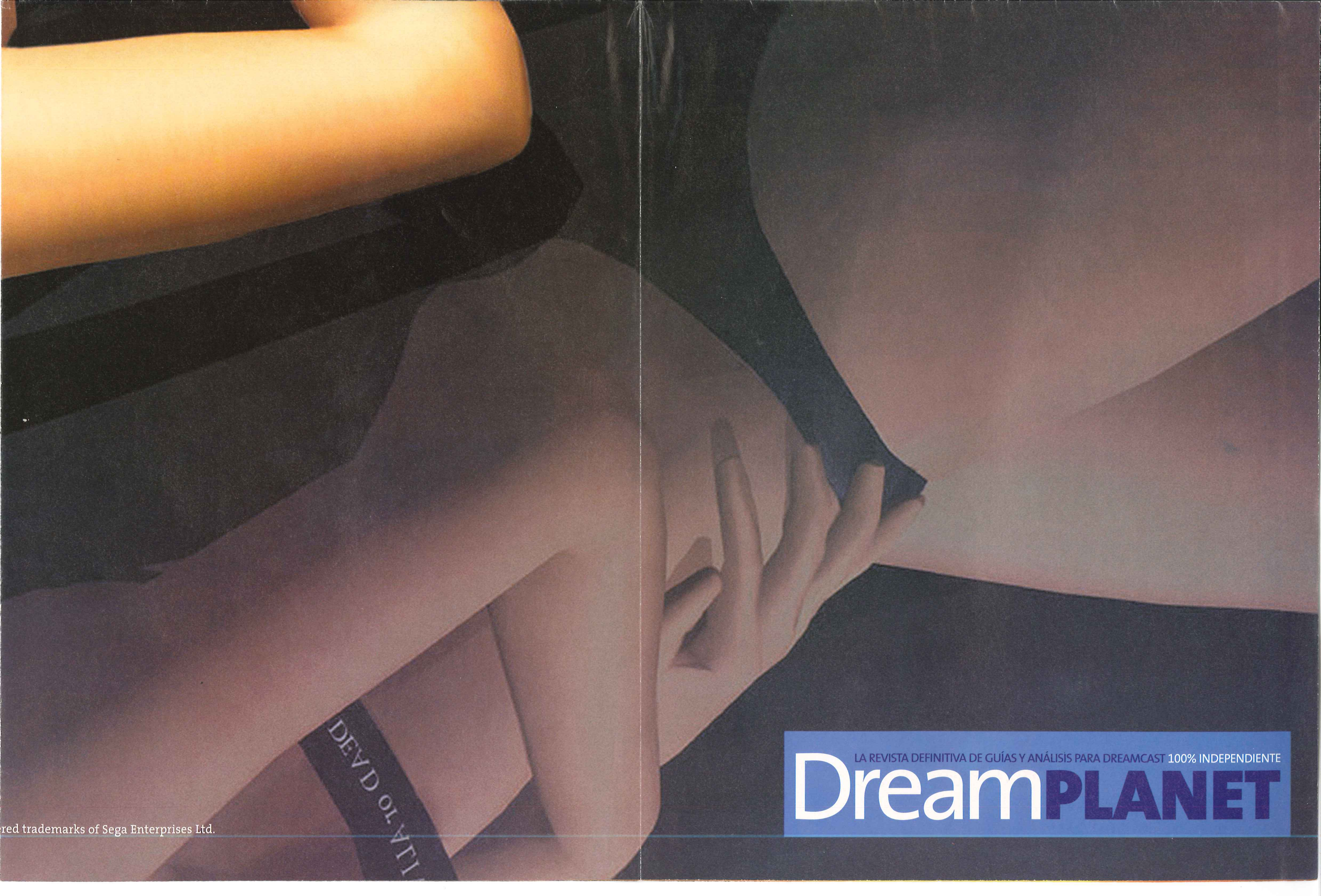
2 MEGA PÓSTERS

Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

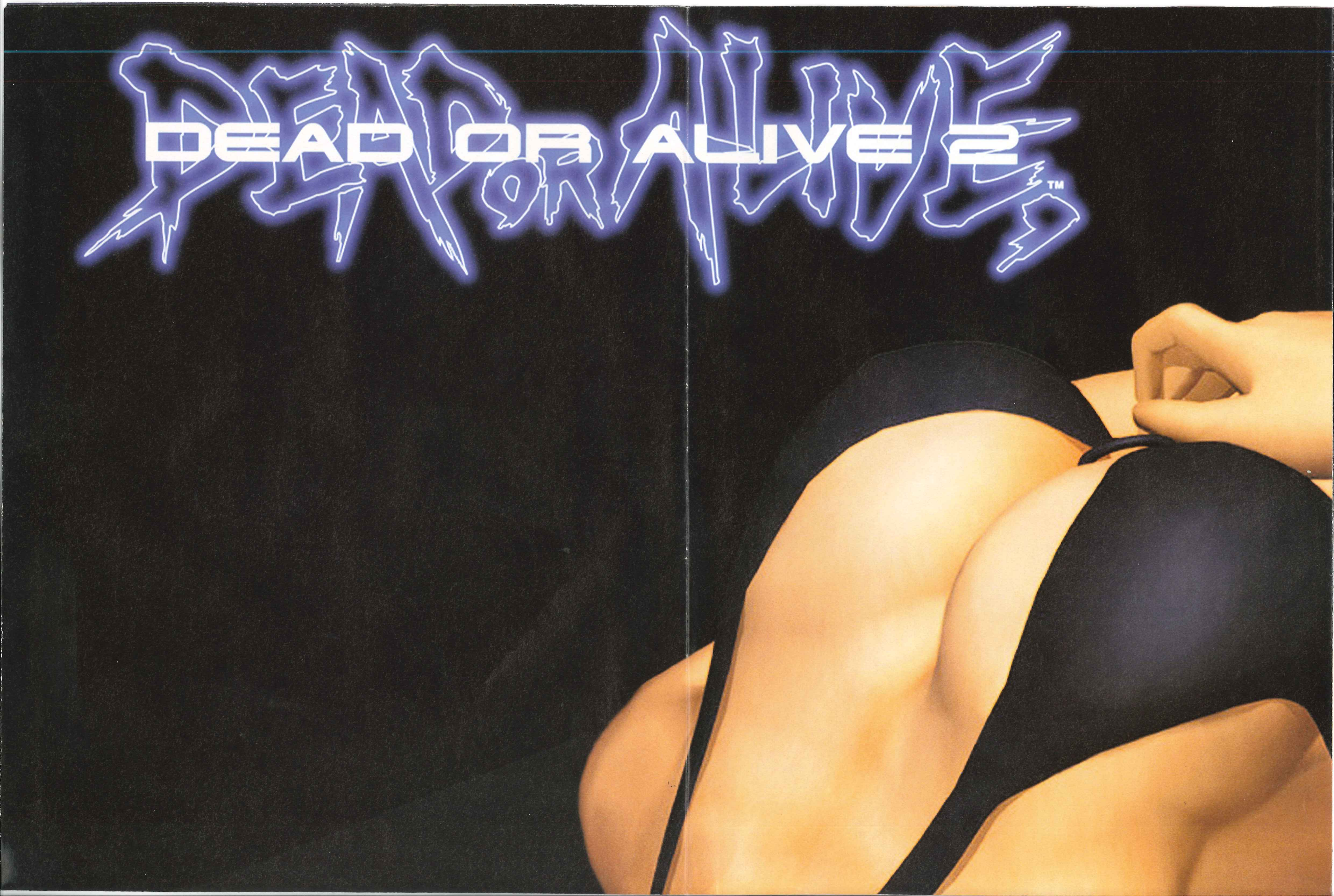
Nota: estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de dream planet, pero la redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.


ESTO Y MUCHO MAS EN
SHOPING COMPUTER GAMES S.L.
LO DIFICIL NO ES SER EL MEJOR
SI NO SABER MANTENERSE
ESPECIALISTA EN VIDEO JUEGOS
DE IMPORTACION
128BITS
HACEMOS DISTRIBUCION A TIENDAS
INTERESADOS PEDIR LISTADO
DESCUENTOS POR CANTIDADES
ENVIOS A TODA ESPAÑA
24H
PRECIOS CON EL 16% IVA INCLUIDO
Dreamcast
SEGA Dreamcast
CHIP DE 4 SOLDADURAS
(INCLUYE INSTALACION)
PRECIO: 10.000PTS
PRECIO: 7.300PTS
CONECTA TU DUAL SHOCK DE PSX Y VMS
A TU DREAMCAST
IDEAL PARA
JUEGOS DE LUCHA
PRECIO: 6.000PTS
CONECTA TU MANDO DE SATURN Y VMS
A TU DREAMCAST
MEMORY CARD 4M
(INCLUYE CABLE)
PRECIO: 6.000PTS
PS2
PlayStation.2
CONSOLA+MANDO+MEMORY CARD 8M
+TRANSFORMADOR+ JUEGO (A ELEGIR)
PRECIO:135.000PTS
STREET FIGHTER EX 3
PRECIO: 15.000PTS
RIDGE RACER V
PRECIO: 15.000PTS
GRADIUS III & IV
PRECIO: 13.900PTS
DEAD OR ALIVE 2
PRECIO: 14.900PTS
TEKEN TAG
PRECIO: 14.900PTS
SAMBA DE AMIGO
PRECIO: CONSULTAR
POWER STONE
PRECIO: 7.000PTS
BLUE STINGER
PRECIO: 5.000PTS
RAYMAN2
PRECIO: 8.000PTS
DEAD OR ALIVE 2
PRECIO: 11.000PTS
KING OF FIGHTER 99
EVOLUTION
PRECIO: 10.500PTS
MARVEL
VS
CAPCOM2
PRECIO: 10500 PTS
POWER STONE 2
PRECIO: 10.500PTS
SUPER EURO SOCCER 2000
PRECIO: 8.500PTS
PASEO PUJADAS Nº27
C.P(08018)
TEL/FAX:934864192
BARCELONA


Planeta Dreamcast
DISVESA
25.5.00
I-MAN Barcelona, C/ Parlamento, 13. Tel. 93 426 10 80
I-MAN Alicante, C/ Pintor Murillo, 4 local 3. Tel. 96 514 32 94
JPC Mallorca, C/ Soldado Soberats Antoli, 28 A. Tel. 971 76 30 83
I-MAN Badalona, C/ General Moragues, 92 bajo. Tel. 93 397 97 04
I-MAN Mataro, C/ Francesc Macia, 9. Tel. 93 758 68 28
I-MAN Sabadell, C/ Convent, 59. Tel. 93 726 65 09
I-MAN Gerona, C/ La Salle, 16-18 Girona Boulevard, Tel. 972 21 66 29
TRAXTORE Barcelona, C/ Sepulveda, 155. Tel. 93 453 83 48

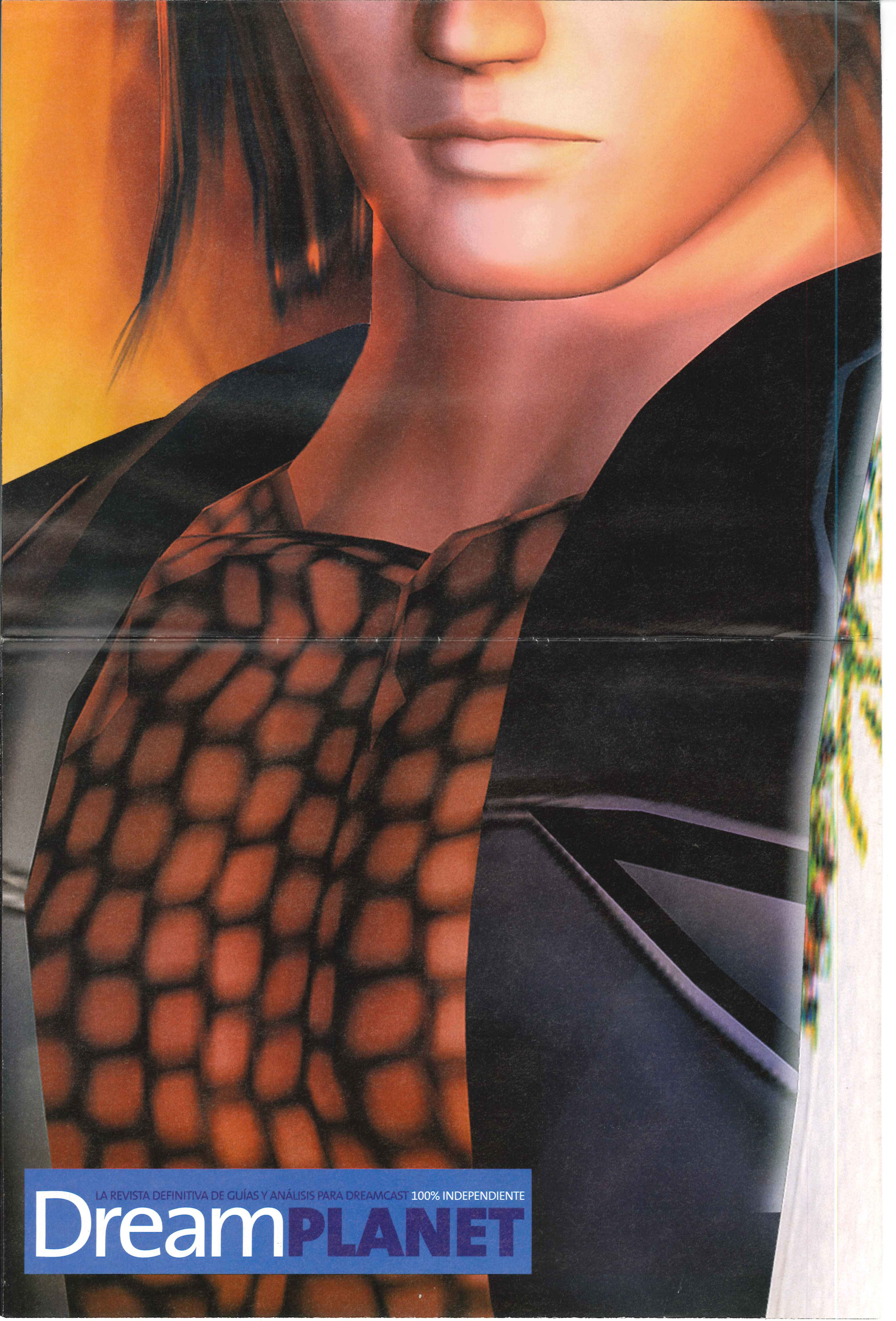

ered trademarks of Sega Enterprises Ltd.
LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE
DreamPLANET

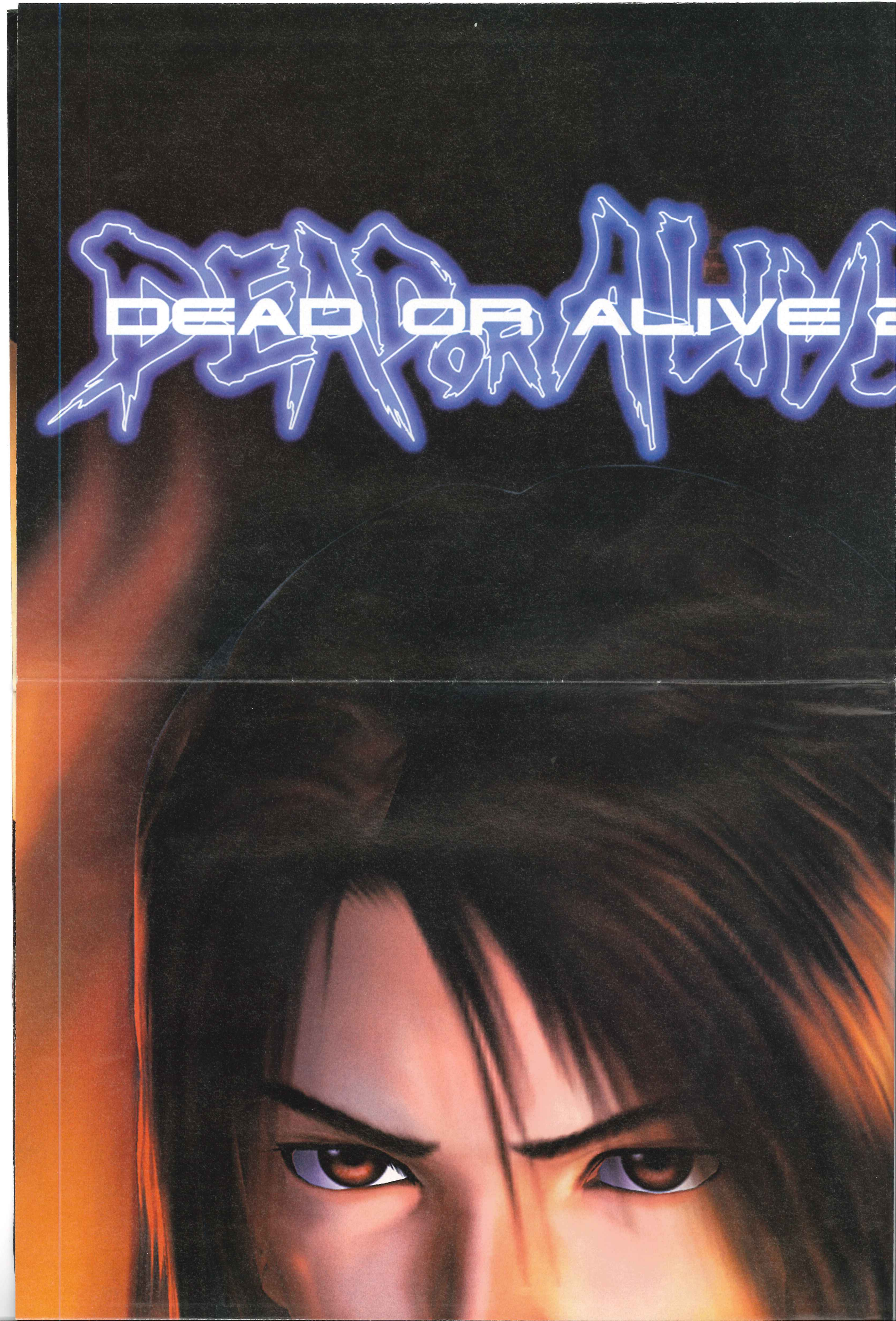

DEAD or ALIVE


DEAD OR ALIVE 2™






LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE
DreamPLANET


DEAD OR ALIVE

